CAPCOM

STREET FIGHTER III

3rd STRIKE

Fight for the Future



GAMEST MOOK Vol.196

REPETITION STEP / Forget-basic-not

ストリートファイターIII サードストライク
ファイト フォー ザ フューチャー



GAMEST MOOK Vol.196
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
REPETITION STEP / Forget-basic-not

前口上　PREFACE



この付録は、1999年に新声社より発行されたアーケード版『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』を扱ったムック2冊を、1冊にまとめて復刻したものです。
これを記念してGAMEST MOOKの最終巻に続くものと位置付け、Vol.196としました。

復刻を担当しましたのは、新声社よりこれらの出版権の移譲を受けたエンターブレイン アルカディア編集部です。

発行元の新声社は1999年9月6日、その決して短くない歴史にピリオドを打ち、この2冊も運命を共にしました。

特に、2冊目に当たる「CONCLUSION STEP / MASTER THE SECRET」は、その直前に発行されたものだったため、すぐに回収、断裁されているはずで、市場にはほとんど出回らなかったでしょう。

あれから5年が経過しようとしている現在においては、ほぼ入手は不可能であるといって過言ではありません。

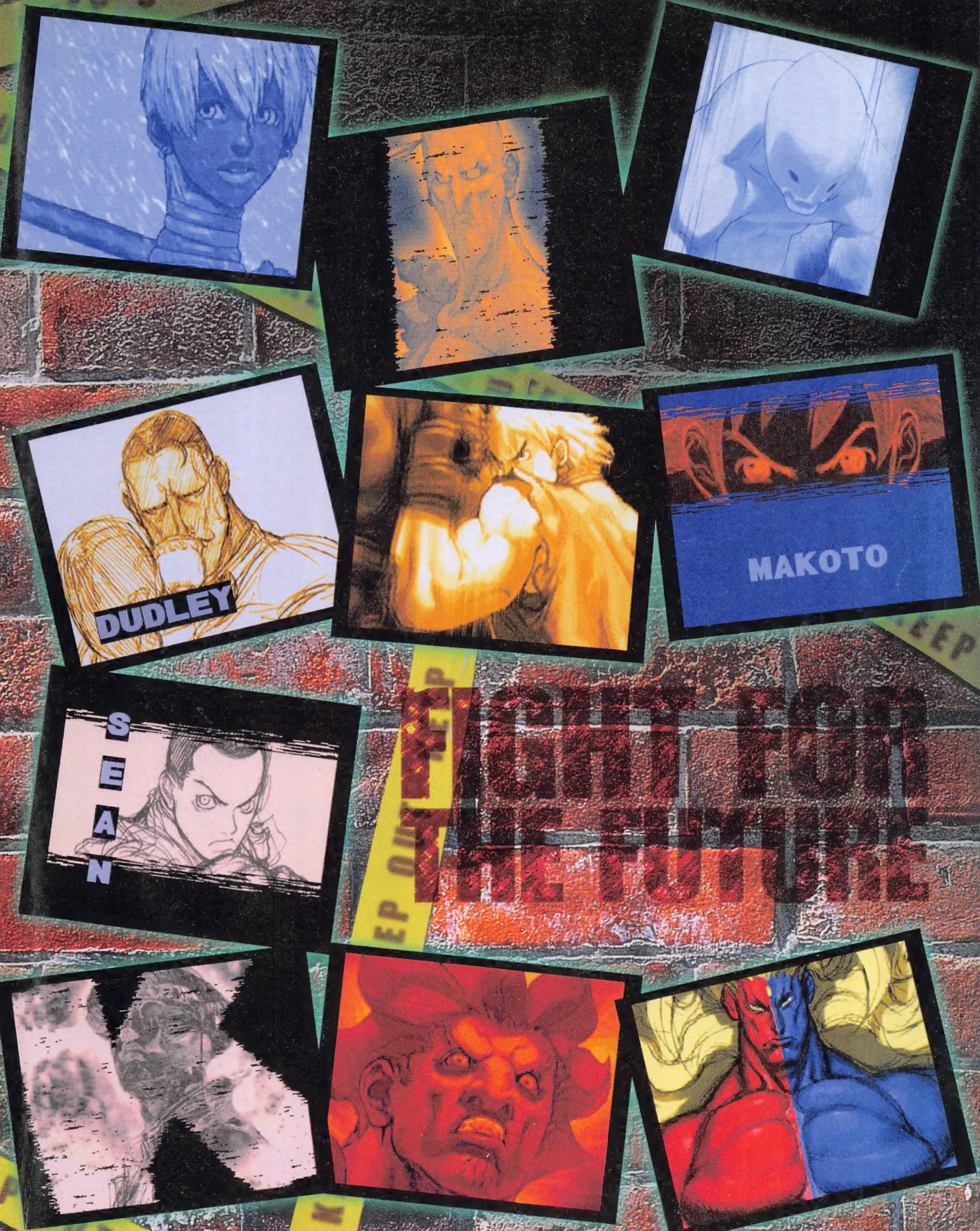
復刻に当たっては大きな修正は施さず、内容は当時のままとしました。
従って、今日では風化した情報があります。なお、アーケード版を前提とした情報であるため“PlayStation 2”版と食い違う部分があるかもしれません。
また、技術上の制約により、オリジナルより劣る仕上がりとなっております。
この点はご理解の上、お楽しみいただければ幸いです。

エンターブレイン アルカディア編集部



平成11年6月27日発行 第6巻第11号通巻185号


THERE IS NO LIMIT
STREET FIGHTER III
3rd STRIKE
KEEP OUT


MAKOTO
DUDLEY
SEAN
FIGHT FOR
THE FUTURE

GAMEST MOOK Vol.185

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

CONTENTS

SYSTEM

■基本操作……4
■システム……6

キャラ紹介&技表

■春麗……12
■まこと……16
■Q……20
■トゥエルヴ……24
■レミー……28
■アレックス……32
■ユン……36
■ヤン……40
■リュウ……44
■ケン……48
■いぶき……52
■エレナ……58
■ネクロ……62
■オロ……66
■ショーン……70
■ダッドリー……74
■特殊演出登場集・前編……79
■ヒューゴー……80
■ユリアン……84
■豪鬼……88
■特殊演出登場集・後編……93
■ギル(紹介)……94
■トゥエルヴのマネマネページ……96

キャラ別攻略

■対戦基礎……98
■ブロッキングのしくみ……100
■春麗対戦基礎……102
■まこと対戦基礎……103
■Q対戦基礎……104
■トゥエルヴ対戦基礎……105
■レミー対戦基礎……106
■アレックス対戦基礎……107
■ユン対戦基礎……108
■ヤン対戦基礎……109
■リュウ対戦基礎……110
■ケン対戦基礎……111
■いぶき対戦基礎……112
■エレナ対戦基礎……113
■ネクロ対戦基礎……114
■オロ対戦基礎……115
■ショーン対戦基礎……116
■ダッドリー対戦基礎……117
■ヒューゴー対戦基礎……118
■ユリアン対戦基礎……119
■豪鬼対戦基礎……120
■対ギル攻略……121

設定資料

■設定原画……122

■編集後記……128

STAFF

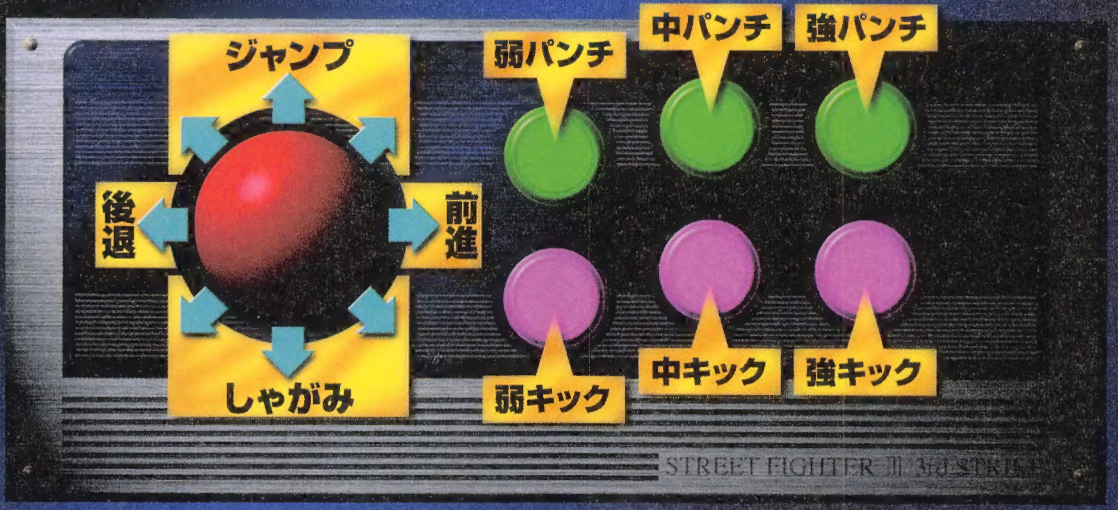
○発行人 —— 加藤　博
○編集人 —— 高橋　己代子
○編　集 —— 杉田　哲朗、川田　雅裕、伊丹　恭、荒川　保、小山内　俊明
○編集アシスタント —— 鈴木　宏昌、河野　淳一、沼田　考一
○ライター —— FRS-N,O、C・LAN、KAL、がっちん、K-TAN、GED、MVP、ちゃっきー、VMT-RED、善之字元帥、若人、アストロ
○デザイン —— 有限会社シンクスネオ
○印　刷 —— 共立印刷株式会社
○発　行 —— 株式会社　新声社
○協　力 —— 株式会社　カプコン


STREET FIGHTER III
3rd STRIKE
Chapter I
System
ゲームシステム
CHUN-LI
MAKOTO
ELENA
2P
スピニングビート
IBUKI
退屈しのぎにもなんないよ！
要努力ってとこかな
DUDLEY
激しさを増すほどに
ボクシングの動きは優雅になる
WINNER
GILL
たかが二百年といえど
星一つ握るには十分すぎる時間だ
BASKETBALL
1P DUDLEY
1P REMY
FREE PLAY
CONTINUE?

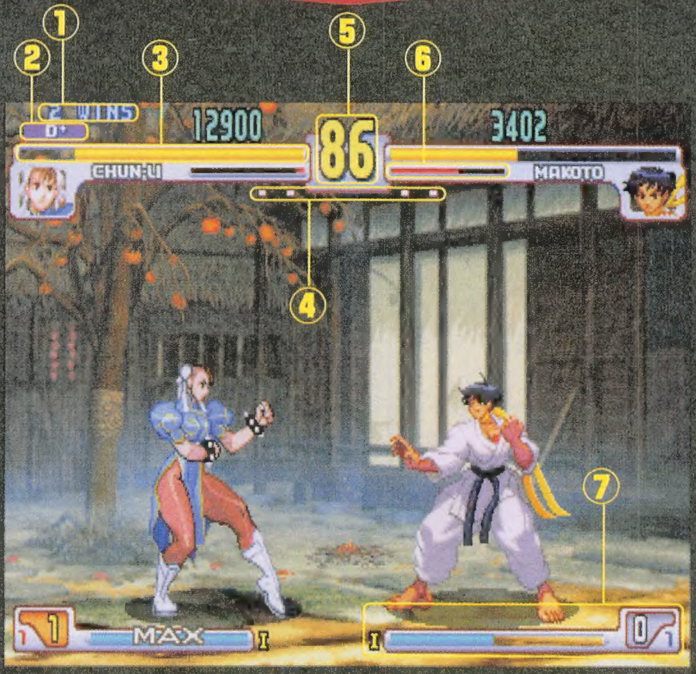
基本操作

基本となる操作やシステムを理解するためにも、しっかり把握しておこう

レバー＆ボタン配置



画面の見方



① 現在の連勝数
対戦プレイで現在プレイヤーが何連勝しているかを表示。

② 前回勝利したグレードジャッジレベル
前回勝利したときのグレードジャッジレベルを表示。

③ 体力ゲージ
フルの時は緑色。ダメージを受けると黄色となり、ゲージが半分以上減るとオレンジ色に変化する。ゲージがなくなると負けとなる

④ 勝利マーク
各ラウンドでの勝ち方を表示する。各勝利マークの内容は下記の通り。

V……通常の勝利
P……パーフェクト勝利
S……スーパーアーツ勝利
C……削りでの勝利
J……ジャッジメントでの勝利
D……ダブルK.O

⑤ 残りタイム
各ラウンドごとの残り時間を表示。この残りタイムがなくなるとラウンド終了となり、その時点で体力ゲージの多いほうが勝利となる。

⑥ スタンゲージ
相手からダメージを受けることでこのゲージが増加していき、ゲージがフルになると気絶する。ダメージを受けず時間が経過すれば、減少していく。

⑦ スーパーアーツゲージ
強化版必殺技「スーパーアーツ」を使用する際に必要となるゲージ。相手に攻撃を与えたときや、中以上の攻撃技を出すとゲージが増加する。フルゲージになると1ストックとなり、ゲージ左右隅の数字がストック数となる。また、その下の小さい数字がストック可能な数で、フルストックになるとゲージに「MAX」と表示される。ゲージの画面中央部のローマ数字表記はスーパーアーツのタイプを表しており、Ⅰ～Ⅲの何番を選択しているかが分かる。

投げ



弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し

近接の間合いで弱パンチと弱キックを同時に押すことで相手を投げる。キャラによっては空中投げやコマンド投げも可能。

リープアタック



中Ⓟ+中Ⓚ同時押し

中パンチと中キックで出せる中段攻撃。各キャラ共通攻撃でレバーニュートラルで発生。中段なのでしゃがみガードは不可。

パーソナルアクション



強Ⓟ+強Ⓚ同時押し

いわゆる「挑発」。キャラによっては相手にダメージを与えることが可能なパーソナルアクションも存在する。

前後ダッシュ



ダッシュ➡➡　バックダッシュ⬅⬅

レバーを左右どちらかに2回入力することにより、通常よりも速く移動ができる。

ハイジャンプ



レバー⬇方向から⬆方向

一度レバーを下に入力することにより通常よりも高いジャンプが可能。キャラによっては通常技をキャンセルできる。

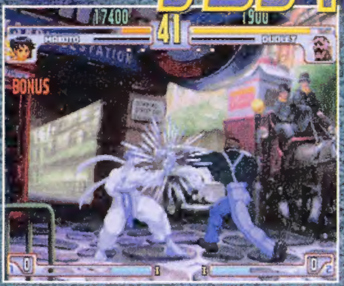
クイックスタンディング



ダウン直前にレバー⬇

ダウン時間を短縮し、素早く起き上がることができる受け身技。相手に投げられた時などにも有効となる。

ブロッキング



相手の攻撃を無効にするブロッキング。場合によっては反撃のチャンスとなる。

空中レバー(空中で)➡

上段レバー➡

下段レバー⬇

相手の攻撃を無効にする『ストⅢ』シリーズにおいて最重要のシステム。相手の攻撃が当たる直前に上段なら前に、下段なら下に入力する。

また、空中でのブロッキングが前作と異なり、レバー前のみとなっているので、その点に注意しよう。

スーパーアーツ



通常の必殺技を強化したもので、ゲームを始める際に3種類のスーパーアーツからひとつを選択することができる。

それぞれの技はスーパーアーツゲージがストックされると使用でき、そのストック数は技によって異なる。

必殺技をキャンセルして出すこともできるので、連続技として一気に相手へダメージを与えることも可能だ。

ターゲットコンボ



キャラによってボタンの組み合わせが特定されているので、しっかりと把握したい。

各キャラごとに特定の組み合わせで通常攻撃を出すことによってできる連続攻撃。組み合わせはそれぞれ決まっており、違うボタンを押してしまうと成立しない。

またキャラによっては空中でターゲットコンボを出すことも可能で、相手がブロッキングをかけてきた際に反撃として使用することもできる。

ジャッジメント

体力ゲージが両者同じでラウンドが終了すると3人のギャルが登場し、試合を判定する。



引き分けナシのジャッジメント。さて勝者はどちらに選ばれるか？

グレードジャッジシステム

試合ごとの評価をランクで示す。攻撃や防御など4つの評価対象から総合ランクを表示。



バランスのとれた試合運びがジャッジの決めて。狙ってく？

システム

TEXT：がっちん

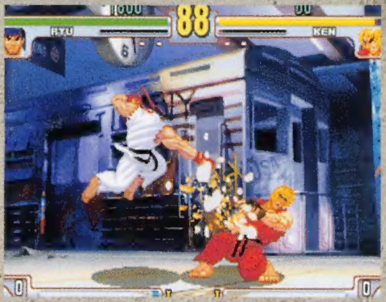
システムを味方につけろ!!

ここでは、数多くあるシステムについて扱いつつも、操作系を中心に押さえていくことにしよう。

攻撃系　～ライバルを打ち崩せ～

リープアタック



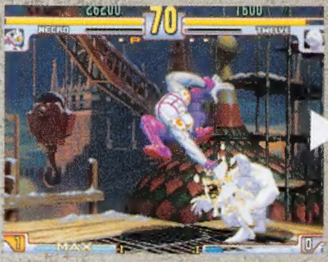


◆しゃがみガード不能技というだけで相手に与えるプレッシャーは大きい

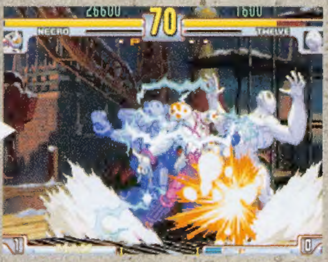
中のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出せるのがリープアタック。小さくジャンプしながら攻撃するために、相手の足払い系をかわすこともできる。なお、レバーはニュートラルでないと出せないことに注意したい。

リープアタックの攻撃判定は、しゃがみガード不能である点が優秀で、相手のしゃがみガードを崩すのには一番手っ取り早い方法ともいえる。これにより、相手は立ちガードを余儀なくされ、しゃがみ攻撃のヒット率も上がるというわけだ。また、攻撃判定の持続時間に幅があり、密着状態でヒットさせた場合とやや離れた位置から持続ギリギリをヒットさせた場合ではかなり展開が変わってくる。後者であれば連続技に発展させることも可能だ。また、リープアタックに関しては上級者でもツライものなので、少し詳しく見ていこう。

まず、対策として立ちガードをすればすべて終わりではないことに注意。これは、当て方によってはお互いの硬直差がほとんどないためで、うかつに出した打撃技はブロッキングの的でもある。



◆間合いや当て方を工夫すれば、リープアタックはさらに大きな武器となる



◆このように、スーパーアーツにつなげることも可能になる

ほかに、投げ間合い外であることも多く、空振りモーションが出てしまうと再び攻め込まれてしまう。よって、相手のリープアタックを読んでいた場合はこちらの打撃で未然につぶしておくことも覚えておいて欲しい。まあ、リープアタック自体それほど高い攻撃力は設定されておらず、スタン値も高いとは言えない。ある程度はくらっても我慢するのも一つの手段だ。リープアタックによる攻撃はこちらの立ちガードを誘っている可能性もあるからだ。このあたりまでなると相手との心理戦になってくるし、万能の行動はほとんどない。強いて挙げればガードされてもリスクのない無敵必殺技ぐらいとなる。

いずれにしてもリープアタックだけでは相手に致命傷を与えることはできないが、ガードを揺さぶれるのは事実。うまく連係に組み込んでいき、プレッシャーをかけていこう。

投げ





◆全キャラが保有する基本投げでも、レバーを加えるといろいろと変化する

投げのやり方は、弱のパンチボタンとキックボタンの縦同時押し。投げの成立は入力が完成した瞬間ではなくやや時間がかかる。数字で表すと3フレーム後（1フレーム＝1/60秒）であることを知っておいて欲しい。投げ間合いに関しては、キャラによって差はあるがあまり広くない。スカった場合は空振りモーションになるので注意が必要だ。ほかに、一部のキャラに限定されることになるが、空中投げもやり方は同じだ。

なお、ここで紹介している投げとは別に必殺技の投げを持っているキャラも存在する。こちらは投げが成立するまで、早いものもあれば遅いものもありさまざま。ただ、基本的には間合いが広く威力も高い。

ターゲットコンボ

ターゲットコンボとは各キャラに設定されている制限付きのチェーンコンボのようなもの。制限付きとは、プレイヤーが組み合わせることはできず、特定の組み合わせが決められているからである。

また、いくつかの特徴があるので述べておこう。まず、基本的には空振りすると次の技へは移行することができない。ガード／ヒットまでは問わないが注意しよう。また、必ずしも連続攻撃であるとは限らない。一部つながらないものもある。ほかに、地上ばかりでなく空中でのターゲットコンボも用意されているので、保有しているキャラは有効に使ってみよう。

なお、ターゲットコンボの保有数から言えば、ダントツでいぶきの13パターンが最大。ついでダッドリーの9パターン、ユンの5パターン、エレナの4パターンと続く。ターゲットコンボに興味のあるプレイヤーは、これらのキャラを使ってみるといいだろう。



◆ターゲットコンボは1段目を最低でもガードさせるのが基本となる



◆2段目以降であってもキャンセル可能な場合もある。狙うはスーパーアーツか

防御系　～相手に翻弄させられるな～

ブロッキング

ブロッキングは「ストⅢ3rd」の最大の特徴にしてかなり重要なウエイトを占めるシステム。また、初代から受け継がれているシステムでもあり、『ストⅢ』シリーズを語るうえで外すことのできないシステムでもある。それだけに『3rd』から始めようと思っているプレイヤーは、どうしても一抹の不安を抱いているだろう。とにかく、自分のものにするためには練習以外にはないので、じっくりと身につけてほしい。要は、なくても十分遊べるのが『3rd』のいいところであり、使いこなせれば強くなれるのも『3rd』のいいところだ。

さて、やり方だけを見ると簡単で、上段ブロッキングならレバーは前、下段ブロッキングならレバーは真下となる。また、空中でのブロッキングはレバー前のみ可能となっている。もちろん、細かいコツみたいなものがたくさんあり、このあたりが使いこなしているプレイヤーとそうでないプレイヤーの差と言ってもいい。ブロッキングを使い始めた当初はいろいろと疑問が出てくるだろう。そのあたりは、ブロッキングを専門に扱ったページを用意してあるので、そちらを参照してほしい。キャラが赤くなるブロッキングのことや細かいデータも載っているので、上級者でも十分な情報が得られるはずである。

あとは練習あるのみ。ブロッキングができなくてやめてしまうには、あまりにももったいないゲームだ。

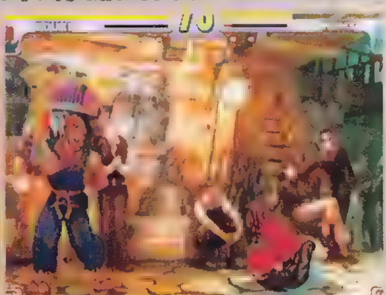


クイックスタンディング

ダウン回避技である。いわゆる受け身だ。『3rd』の世界にダウンを奪う技はたくさんあるが、そのダウンを回避し素早く立ち直ることを目的とした行動である。普段は積極的に取っていい行動であり、クイックスタンディング用の起き攻めをされるか、スタン直前でなければ使って問題はない。

やり方は、着地の瞬間にレバーを真下に入れるだけ。これは相手の投げ技に対しても有効なので覚えておこう。ほかに、すべてのダウン技に対して可能なわけではないので、このあたりはちょっとだけ注意しよう。クイックスタンディングができないのは、すべてのスーパーアーツと一部の必殺技になる。まあ、無理に覚える必要はなく、取れるつもりで入力しておいて、できなかったら「あっ、できない技はこれか」くらいの気持ちでOKだ。倒されたら入力するのがクセになっているくらい手に覚え込ませよう。





◆積極的に取っていいクイックスタンディング。クセになってもOKなくらいだ

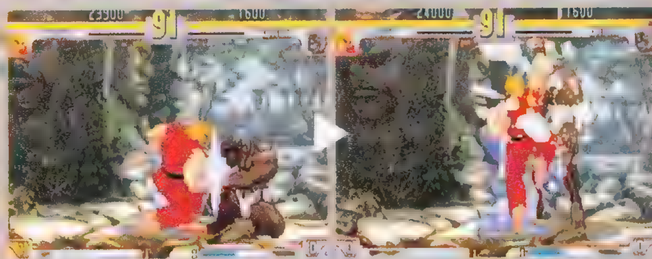
グラップディフェンス

グラップディフェンスとは投げ抜けのこと。相手の弱のパンチとキック縦同時押しの基本投げに対する「抜け」である。やり方も通常の投げと同じなので、投げようと思ったらグラップディフェンスになったり、抜けようと思ったら自分が投げていたなど、ありがちである。

ただし、すべての状況でグラップディフェンスが可能ではないので注意したい。それは、技の出かかりやスキ、つまり技の硬直中はできないのである。ほかに、投げモーションの空振り中も同様である。また、グラップディフェンスの受付は非常に短い。時間にすると、つかまれてから5フレームしかないのである。これは見てからでは無理なので、ある程度読みを必要とする。

ガード

ガードは通常の対戦格闘ゲームと同様に、跳び込み技などの中段攻撃に対してはレバー←、足払い系の下段攻撃に対してはレバー↙で行う。たとえどんなにブロッキングのうまいプレイヤーでもいらない行動とは言わせない重要なものだ。もちろん、ここで言いたいのはこれだけではなく、連続ガードについてである。『3rd』では赤ブロッキングが存在するために連続ガードという概念はないと言ってもいい。ただ、勘違いしないでほしいのは無敵の必殺技で割り込めるわけではないということである。つまり、レバーをガード方向以外かニュートラルに戻すと本来なら連続ガードである部分でもくらうことになり、それ以外であれば赤ブロッキングを成功させるだけになる。



⬆多段攻撃技は途中でガードを解いても大丈夫なのが格闘ゲームの常識ではあるが　⬆『3rd』では赤ブロッキングで割り込めるぶん、ガード方向以外に入れると当たってしまう

スタン

スタンと言えば、まず思いつくのが体力ゲージの下にあるスタンゲージだろう。これはその名の通り満タンになると気絶するゲージである。対戦中は常にチェックしながら闘うのが望ましい。また、スタン=気絶というだけでは簡単に片づけられない奥の深さがあるので、少し説明していこう。

まず、強攻撃はスタン値が格段に高いので注意する必要がある。とくにスタンゲージが短いキャラは気を付けたい。さらに、リュウの電刃波動拳やアレックスのスタンガンヘッドバットなどは気絶させるのを目的としたスーパーアーツとも言えるほどだ。ほかには、つかみ系の投げもスタン値を大きく稼げる。

なお、スタンした場合には追撃技の制限が緩和されるために、通常状態では入らない連続技が可能になる。チャンスがあれば狙ってみよう。



◆強攻撃のスタン値の高さはかなりのもの。うっかりくらうとアッという間に気絶だ

移動系　～華麗な動きを身につけろ～

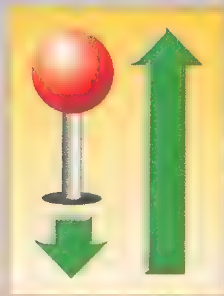
前ダッシュ／後ろダッシュ

何てことはない普通の前ダッシュと後ろダッシュではあるが、各キャラごとに見ていくとかなり違う部分もある。まず、移動する距離に差がある。特に後ろダッシュはバック転で大きく離れるユン、ヤンやほとんど退がらないリュウ、ケンなどさまざまである。あとはスピードそのものにも差があり、ニュアンス的には軽さの違いと言ってもいい。例えばヒューゴとまことではその「軽さ」は明らかに違う。ただ、共通して言えることは、ダッシュ自体にスキがあること。もちろん、前ダッシュした瞬間に相手の技が繰り出されていたら、ガードできない。



ハイジャンプ

普通のジャンプ操作を行う直前にレバー下を追加すればハイジャンプになる。通常のジャンプ軌道に比べて高く速くへ移動することができ、制空権の奪い合いにからんでくる。また、特定の技をキャンセルしてハイジャンプへ移行できるキャラも存在するので、空中での追い打ちを狙ってみるのもいい。





◆特定の技に限られるもののハイジャンプを使えば、技の硬直をキャンセルすることができる



◆そのあとは、空中での追い打ちが一般的。できるキャラなら積極的に使っていこう

ゲージ関連　～すべてをチェックせよ～

スーパーアーツ

各キャラクターごとに3つのスーパーアーツが用意されており、キャラ選択後にどのスーパーアーツを使用するかも選択する。それぞれの技によって画面下に表示されているスーパーアーツゲージの長さが違い、さらには技のストック数までもが違っている。もちろん、技によって用途もずいぶんと違ってくるので戦略性は高く、プレイヤーの悩みどころでもある。その中でも、技のストック数はEX必殺技の使用量にも影響するので難しいところ。例えば、スーパーアーツ自体は弱くてもストック数が3つあれば、それだけ積極的にEX必殺技を使用することができるというわけだ。

なお、ちょっとした小ネタとしてそれぞれのスーパーアーツⅠ、Ⅱ、Ⅲにおける特徴などに触れてみよう。全キャラ必ずしもこの法則に定められるわけではないものの、その技のコンセプトが何となく理解できてくる。

まずスーパーアーツのⅠから。これはある意味ベーシックなもので、そのキャラを象徴するようなスーパーアーツになっている。リュウなら真空波動拳、ケンなら昇龍裂破という具合だ。お次はⅡのスーパーアーツ。これは主に攻撃力を重視したものが多く用意されている。バッチリ決まれば大ダメージを与えるのが魅力だ。リュウなら真・昇龍拳、ケンなら神龍拳と一撃必殺の雰囲気が漂う。そして、Ⅲのスーパーアーツは一風変わった技であることが多く、ⅠやⅡと比べると邪道であるとも言えよう。もちろん、それだけに奥が深く研究を重ねていけば強力なスーパーアーツに変身したり、実に汎用性が高く使いやすかったりもする。結局決めるのはプレイヤー次第。強いから使うのもありだし、好きだから使うのもありだ。



◆さまざまな特性といろいろな目的のあるスーパーアーツではあるが、



◆当てればデカイのが普通、戦局を一気に塗り替えることだってできる

EX必殺技

必殺技のコマンド入力時にボタンを2つ以上同時押しにすることで、その必殺技をより強力にすることができる。これがEX必殺技で、弱、中、強に続く4段階目の強さと解釈してほしい。使用するときには、スーパーアーツゲージを一定量消費するので、ゲージが光っていないといけないことに注意。使用できる必殺技に関しては最初から決められており、同時に性能の変化についてもさまざま効果があるため、各キャラの技表の項で特性を理解して欲しい。中には無敵が追加されていたり、追い打ちが可能になったりと別な必殺技になっているものもあるほどである。



◆EX必殺技は強をさらに強くした必殺技と言ってもいい…



◆強力になっただけではなく、追い打ち効果が加わったりと、そのメリットは大きい

スーパーアーツキャンセル

スーパーアーツキャンセルとは、基本的に必殺技をキャンセルしてスーパーアーツに移行することを表す。ほかに、通常技からでもスーパーアーツへのみならキャンセルが可能なものも含まれる。もちろん組み合わせが多ければ、それだけさまざまな目的があり、単純に大ダメージを狙う場合もあれば有効な連係として使用する場合もある。まあ、確定の状況であれば積極的に狙ってもいいのだが、スーパーアーツキャンセルを使用するとコンボ補正が大きくかかり、思った以上にダメージが与えられないこともある。このあたりは、使いやすさとダメージのバランスを考えたうえで使っていくといい。なお、スーパーアーツキャンセルをかける必殺技に関しては、必ずしもヒットまたはガードさせなくてもスーパーアーツが出すことができる。

その他 ～特殊なシステム～

パーソナルアクション





◆相手を挑発する行動だけではないパーソナルアクション

強のパンチボタンとキックボタンの縦同時押しで出すことができるのが、パーソナルアクション。使用するとゲージが少しだけ上昇するとともに、各キャラごとに何らかの効果を発揮してくれる。また、パーソナルアクションの行動自体に攻撃判定を持っているものもある。詳細は下の表にまとめてあるので、最低でも自分のキャラはチェックしておいてほしい。

パーソナルアクションとその効果

春麗	気絶値回復力+（攻撃力or防御力or攻撃力&防御力UP）※効果は全4種類	いぶき	ヒットで攻撃力+投げ威力UP
		エレナ	スタン値UP
まこと	攻撃力UP+スタン値回復	ネクロ	攻撃力UP
Q	防御力UP+スタン値回復	オロ	スタン値回復
トゥエルヴ	姿が消える	ショーン	球を投げればスタン値UP
レミー	スタン値UP	ダッドリー	攻撃力UP
アレックス	攻撃力+投げ威力UP	ヒューゴー	攻撃力+防御力UP
ユン・ヤン	攻撃力+投げ威力UP		押し続けで投げ威力UP
リュウ	スタン値回復	ユリアン	攻撃力UP
ケン	攻撃力UP	豪鬼	攻撃力+スタン値UP

ドロー

技と技との相打ちなどでダブルKOになった場合は、お互いのポイントのところにDマークが表示される。つまり、1本づつ取り合った状態になってしまい、2本先取制では次のラウンドがファイナルラウンドとなる。まあ、何となくだが1本損した気分になってしまう感はあるが、真剣勝負の結果そうなってしまったのであれば仕方がない。なお、ファイナルラウンドでのドローは『ストⅢ』名物（？）ジャッジメントに持ち越される。



◆奇しくも相打ちとなりダブルＫＯとなった場合には、お互いにDが表示される

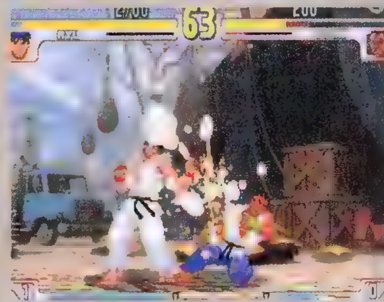


◆次のラウンドが事実上のファイナルラウンドとなってしまう

しゃがみカウンター

しゃがみカウンターとは、しゃがんだ状態で攻撃を受けると通常のダメージより高くなることである。くらう側には技の出かかりや硬直中などの制限はなく、単純にしゃがみ状態になっているかどうかで判断される。これにより同じ連続技を受けたとしても通常の立ち状態よりも多くのダメージが適用されるわけだ。ほかに、のけぞり時間にも影響するので専用の連続技もある。

ただ、しゃがんだ状態の相手にヒットさせたからといって、そのあとの連続技すべてがしゃがみカウンターになるわけではない。それは、相手を立ち状態に戻す技が存在するからであり、それ以降はしゃがみカウンターと見なされないのだ。これは相手を空中に浮かせたあとにも同じことが言えるので覚えておいて欲しい。



◆しゃがみカウンターが適用されるため、しゃがみ状態でのくらいは避けたい

グレードジャッジシステム

CPU戦、対戦を問わず1試合ごとに提示される評価。4項目のオフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントがあり、それぞれ横に伸びるグラフと総合評価のグレードが英字で表示される。このグレード、対戦ではAランクやSランクが出せるかどうかがギリギリのライン。だが、まだまだ上があるので頑張って出してほしい。どちらかと言えば対戦よりは一方的に倒すことができるCPU戦のほうが高い評価を得やすいのも事実。とりあえずは、圧倒的な試合運びになれば高評価も出やすいと言えるだろう。

なお、この評価はジャッジメントの時の勝敗にも影響するので、もしものことも考えておきたい。まあ、そうは言っても意識して対戦をするわけにもいかないので、普段はそれほど気にしなくてもいい。



◆どこまで評価が上げられるか。友人同士でも話題になりそう

ジャッジメント

ファイナルラウンドでドローかお互いの体力が同じでタイムオーバーのときには、ジャッジメント、判定に持ち越されることになる。実は、数人いるお姉さんやお嬢ちゃんの中から3人だけ出てくるので、何となく楽しみにしているプレイヤーもいるとかいないとか。とくに、お気に入りの娘が自分のキャラを挙げてくれないとちょっぴり淋しかったりもする。なお、判定の基準は、勝利時に提示されるグレードジャッジシステムのグレード、総合評価で決定されることになる。まあ、判定はある意味仕方がない。普段は思いっきり闘うことを心がけよう。



◆君のお気に入りのキャラは味方をしてくれるかな？

ボーナスステージ

TEXT：若人withマイルド アンチョビーズ

チュンリー復活と同時に車も復活!!

最近の格闘ゲームってボーナスゲームがあまりない。でも『ストⅢ3rd』にはあるんだな。しかも懐かしの車ぶっ壊しが復活したのだ。

CRUSH THE CAR

車壊して気分爽快

『3rd』になって新たに加わり、ストⅡプレイヤーにとって非常に懐かしいボーナスステージ『CRUSH THE CAR』。ルールは至って簡単で、車に攻撃を加えて制限時間内に破壊するだけ。壊すだけなら『ストⅡ』時代のように車の反対側へ移動する必要もなく、ただひたすら攻撃すればいいぞ。

今回ぶっ壊される車ちゃんは、若者に大人気のマッチョな彼。ガタイもなかなか良く、コリャ壊し甲斐があるってもんさ。CPⅢならではのパターンの多さと、炎上の仕方も注目だね。

ちなみにボーナスステージ中は、見えてはいないものの、必ずSAゲージ満タンでスタートになる。特に意味はないけど、なんとなくトドメはスーパーアーツでってのがオシャレ……なのか？



◆チュンリーの百裂脚でボコボコになる大人気の彼。しまいには……



◆スーパーアーツをくらってしまう。いくらガタイが良くても、こりゃキツイ

ぶっ壊された車ちゃんの歴史 ©CAPCOM CO.,LTD.

ここでは、これまでぶっ壊されてきた車ちゃんたちを紹介しよう。

往年の名作『ファイナルファイト』からは、ブレッドの愛車だった彼。そして、あの『ストⅡ』では当時話題になった逆輸入車のハンサムメンだ。総額を考えると、ちょっと背筋が寒くなるやね。俺っちの少ないお給料じゃあ、10年経っても買えたもんじゃない。ハハハ……。



◆鉄パイプでタコ殴りにされた、かわいそうな彼。そりゃブレッドも泣くわ



◆逆輸入車のハンサムメンは、電気や張り手、蹴りなど散々な目にあったんだな

BLOCK THE BALL

LET'S BLOCKING

こちらは『2nd』でお馴染みのボーナスステージ『BLOCK THE BALL』。ショーンの投げてくるバスケットボールをブロッキングで受け止める、とても楽しいボール遊びだ。

このボーナスステージには1～5のレベルがあり、そのレベルはCPU戦6人目終了時までのグレード評価の平均値によって決定される。それがG～E++の場合はレベル1。D～C++はレベル2、B～B++はレベル3、A～A++がレベル4。そして、S以上ならレベル5といった具合だ。その評価が高ければ高いほど、ショーンの投げるボールのパターンが難しくなっていくぞ。



◆「2nd」でお馴染みのショーンとのボール遊び。ブロッキングしまくろう

でもレベルセレクト可

オッス！　おれ、ショーン。今回のシュートは『2nd』のときに物足りないって人のために磨きを掛けて、ハイレベルって感じで、とにかく凄いッス。その凄さをケン師匠に聞いてみたところ……、「どこ投げてやがんだ、このヤロー」とか、「おめぇ、ノーコンなんだよ」って言ってました。

ケン師匠お墨付きのスーパーシュート。早くみんなに見せたいッス。頑張ってCPUを高い評価でブッ倒して、おれのところに来てくださいね。



◆S以上のグレード評価を取り続け、2回目のボーナスステージまで来れば、レベル5にトライできる

➡オイッ、小僧！　どこ投げてやがんだ！　つーわけで空中ブロッキングが必要になったりもする

トゥエルヴちゃんの「今日も変身ガルバンゾー」

本日は変身を得意としているトゥエルヴちゃんに来ていただきました。さっそくその変身を見せてもらいましょう。まずは、バスケットボール！　……っていうかハイ！　無理ぃ。ショーンくんに変身してもらったということで、まぁ許しときますか。

さてお次は…、まるくぅ～！　ハイ！　無理ぃ。あ～あ、トゥエルヴちゃん頭かかえちゃいました。それではまた来週～！



◆バスケットボールには当然変身できません。でも、ショーンくんには変身できます



◆ブ～ブ～には当然変身できません。頭をかかえてしまいます。ご了承ください

Chapter Ⅱ

Characters

キャラクター紹介

3rd STRIKE

技表の見方

通常技

⑤ 5	⑥ +3／+3／+3
⑦ 必／SA	⑧ 立／屈　⑨ 上／下

投げ技・リープアタック・特殊技・ターゲットコンボ

① 投げ①	② ディスラム
③ 弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し	
⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨	

① 特殊技	② 旋風脚	③ ➡+中Ⓚ
⑤ 20	⑥ -1／0／+1	
⑦ ×	⑧ 立	⑨ 上

必殺技

① 必殺技	② 豪昇龍拳	③ ➡⬇⬊+Ⓟ	⑤ 弱4／中3／強2	⑥ 弱 -24／D／D、中 -30／D／D、強 -34／D／D
			⑦ 弱○／中○／強○	⑧ 立／屈　⑨ 上／下　⑩ ×

スーパーアーツ

① SA Ⅰ	② 滅殺豪波動	③ ⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ	④ 2　⑤ 2	⑥ -12／D／D
			⑧ 立／屈	⑨ 上

①……技の種類

投げ、リーブ、TC、特殊技、必殺技、SA（Ⅰ～Ⅲ）のいずれか。投げは通常投げ、リーブはリーブアタック、TCはターゲットコンボ、SAはスーパーアーツを表している。

②……技名

③……コマンド

キャラクターが右向き時のもの。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの略。

④……ストック数

各スーパーアーツの最大ストック数。

⑤……攻撃発生

実際に技が出てから、その攻撃判定が発生するまでにかかる時間。投げ技の場合は投げ判定、いわゆる当て身技の場合は攻撃を受けられる判定が発生するまでの時間となる。単位はフレーム（本作では1フレーム＝60分の1秒）。なお、多段ヒットする技は1段目（ターゲットコンボは最初の1発目）のデータだけを掲載してある。

⑥……硬直時間差

その技を当てたあとの、自分と相手の硬直時間の差（相手の硬直時間から自分の硬直時間を引いた数値）。ガードされたとき、立ち状態にヒットしたとき、しゃがみ状態にヒットしたときで数値が異なる技が多いため、それぞれの数値を掲載した。左から順に、ガード時／立ちヒット時／しゃがみヒット時、となっている。数値の単位は発生と同じくフレームで、Dは相手がダウンすることを表す。数値が＋ならそのぶん自分のほうが先に、－ならそのぶん相手のほうが先に、0なら両者同時に行動可能となる。

数値は基本的に発生直後を当てたときのものだが、当たり方の変化が激しいリーブアタックに関しては、攻撃判定が消える直前に当てたときの数値も合わせて掲載してある。

この数値と発生を照らし合わせれば、キャンセルを必要としない連続技や、反撃として入れられる技を導き出すことが可能。ただし、実際には技の当たり方によって若干数値が変化する可能性があるということに留意してほしい。

⑦……キャンセル

その技のスキを、何かしらの行動でキャンセルできるかどうか。連打は同じ技（例外あり）、必は必殺技、SAはスーパーアーツ、HJはハイジャンプを表し、掲載されているものでキャンセルが可能（×はキャンセル不能）。なお、必殺技はスーパーアーツでキャンセルできるか（○）できないか（×）で表記してある。また、多段ヒットする技は「○×」という形でそれぞれについて表記してあるが、すべて同じ場合は1つにまとめたものもある。

⑧……ガード方向

立ちガード（立）としゃがみガード（屈）のどちらで防御できるか（立／屈は両方可能）。

⑨……ブロッキング

上段ブロッキング（上）と下段ブロッキング（下）のどちらが可能か（上／下は両方可能）。

⑩……EX対応

その必殺技がEX必殺技に対応しているか（★）していないか（×）。

多段ヒットする技のデータは基本的に最後の1発を当てたときのものだが、ターゲットコンボはそれぞれのデータを掲載してある（1回の入力で多段ヒットするものは前述の通り）。なお、数値はすべて編集部が独自に調べたもの。

CHUN-LI
春麗



麗しき脚線美ふたたび

久しくファイトから遠ざかっていた春麗。しかし事件は唐突に起きた。カンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、闘いの舞台に戻ることを決意する。

「スト III」シリーズでは初登場となる春麗。個性的な通常技の数々のおかげで「リーチの長いしゃがみ中キックを軸に——」という従来のスタイルではなく、各通常技の特性を生かした新たな戦術が楽しめるのが大きな魅力だ。リーチが長く、「当たり」の強い技を持っているため、中間距離での牽制技勝負を得意とする。空中投げや三角跳びといった特性も健在だ。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン

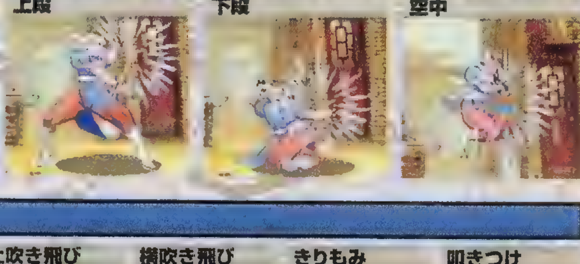


パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	9 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	7 -2/0/0 × 立/屈 上	5 -3/-1/+1 HJ 立/屈 上
遠距離立ち	4 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	9 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上	13 0/+2/+4 × 立/屈 上
しゃがみ	3 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	9 -4/-3/-2 × 屈 下	9 -1/+1/+3 必/SA 立/屈 上/下	5 +3/+3/+3 連 屈 下	7 -2/-1/0 必/SA 屈 下	8 -7/D/D × 立/屈 上/下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	9 – × 立 上
斜めジャンプ	3 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上

投げ①	虎襲倒	レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3		–
×	×	×



投げ②	龍星落	(ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
6		–
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



TC	斜めジャンプ強Ⓟ→強Ⓟ	
10	–	
×→×	立	上



必殺技に頼らず、リーチと判定に優れた通常技が主力となる春麗。まずは各技の役割を把握することが大切だ。

立ち技では、リーチに優れた立ち強Ⓟや⬅+強Ⓟを牽制技に使い、背の高い相手には、固めや対リープアタック技として立ち中Ⓟも有効。遠距離立ち強Ⓚや➡+強Ⓚは、足元をスカしつつ攻撃することが可能。出した瞬間から空中判定なので、投げ技対策としても使える。

しゃがみ技では、リーチや姿勢の低さに優れたしゃがみ中Ⓟ(下段技)を牽制や対空に使い、下段からの連続技狙いにはキャンセルのかかるしゃがみ中Ⓚを使おう。しゃがみ強Ⓚは攻撃発生や判定に優れ、ダウンも奪えるが、ガード、ブロッキングともに上下可能である点に注意。

ジャンプ攻撃は、ターゲットコンボの斜めジャンプ強Ⓟ×2やリーチの長い垂直ジャンプ強Ⓚ、斜めジャンプ弱Ⓚor中Ⓚを空対空に使っていく。跳び込みには、ターゲットコンボや斜め下方向に判定が強い斜めジャンプ強Ⓚを使っていこう。ちなみに、斜めジャンプからでも⬈or⬇or⬉+強Ⓟで垂直ジャンプ強Ⓟと同じ技が出せる。

特殊技	鶴首落脚	近距離立ち中Ⓚ押しっぱなし
－	-1／+3／+3	
×、×	立／屈	上



特殊技	鷹爪脚	(ジャンプ中)↓+中Ⓚ
10	－	
×	立	上



特殊技	三角飛び	(画面)端と逆方向にレバー入力
－	－	
×	－	－



特殊技	発勁	←+強Ⓟ
8	-1／+1／+3	
必／SA	立／屈	上



特殊技	双纏掌	←+中Ⓟ
6	-2／0／0	
必／SA、必／SA	立／屈	上



特殊技	尖杖蹴	→+中Ⓚ
12	0／+1／+2	
×	立／屈	上



特殊技	転身穿弓腿	[illegible]+強Ⓚ
38	+9／+11／+15	
×	立	上



必殺技	百裂脚	Ⓚ連打	
弱7／中7／強6／EX4	弱 +3／+5／+5、中 +1／+3／+3、強 -1／+1／+1、EX -3／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



*硬直時間差は最速で止めた場合の数値

必殺技	スピニングバードキック	↓タメ↑+Ⓚ	
弱13／中15／強18／EX13	弱 -2／-1／-1、中 -2／-1／-1、強 -2／-1／-1、EX -8／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



鶴首落脚／近距離立ち中Ⓚから派生する技。中段技に見えるがしゃがみガード可能。しゃがみ状態の相手に当たると、強制的に立ちヒットになる。

鷹爪脚／いわゆる「踏みつけ」。踏みつけたあとは、斜めジャンプなら斜めに、垂直ジャンプなら垂直に跳ねる。跳ねたあとは、再び踏みつけたり通常技を出すことができる。ただ、垂直ジャンプから踏みつけたあとでも「(垂直に跳ねるが)斜めジャンプ攻撃が出る」という点に注意してほしい。画面端にいる相手でも、幅が広いキャラなら踏みつけでめくることができる。このあとは、再びめくり踏みつけや着地投げを狙うといいだろう。

三角飛び／画面端を使ってジャンプする特殊行動で、三角跳び後は通常のジャンプと同様に攻撃を繰り出すことができる。

発勁／判定が強く、相手の牽制技やジャンプ攻撃をつぶしやすい。ダメージが高くキャンセルも可能なので連続技にも使っていくことができる。

双纏掌／判定は決して強くないが、対空中ブロッキング技として使える。1発目、2発目ともにキャンセル可能なので、百裂脚やスーパーアーツなどにつなぐといいだろう。

尖杖蹴／ガードされてもまったくの五分なので、少し前進する性質を生かし、接近戦での連係に組み込んでいくといいだろう。

転身穿弓腿／前方に宙返りし、後方へ蹴りを繰り出す技で、見た目どおりしゃがみガード不能。主に接近戦でのめくり攻撃として使っていく。ヒットorガード後はかなり春麗側が有利なので、ヒット確認して気功掌や鳳翼扇につなげよう。ただ、モーションが派手なだけに、多用すると手痛い反撃を受けるので乱用は禁物。

百裂脚／連打系の必殺技。弱中強で連打力に差があり、強が最も連打が早い。EXにするとわずかに攻撃発生が早くなり、ヒット時にダウンを奪えるようになる。密着で強やEXがヒットすればそれなりに減るが、基本的に攻撃力は低い。

スピニングバードキック／弱中強でヒット数や攻撃発生が変化する。それぞれ最大で4、6、8ヒットし、弱が最も発生が早く、強が最も遅い。EXは前進せずにその場で高速回転し、ヒット時に相手を吹き飛ばす。ノーマル版と違って出始めは足元(!?)が無敵で、意外と広範囲を巻き込むので、かなり使い勝手がいい。SAゲージに余裕があればぜひ使っていきたい技だ。

必殺技	気功拳	←↙↓↘→+Ⓟ
弱15／中14／強12／EX17	弱 -17／-16／-15、中 -10／-9／-8、強 -4／-3／-2、EX -7／-6／-5	
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



必殺技	覇山蹴	→↘↓↙←+Ⓚ
弱23／中25／強30／EX32	弱 -2／0／+2、中 -2／0／+2、強 -1／+1／+3、EX -2／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



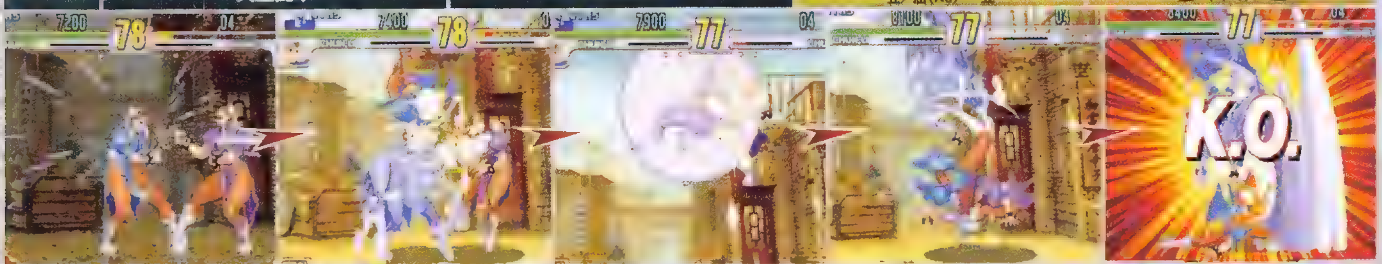
SA I	気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ
1	2	-38／D／D
立／屈		上／下



SA II	鳳翼扇	↓↘→↓↘→+Ⓚ
2	4	-23／D／D
立／屈		上



SA III	天星乱華	↓↘→↓↘→+Ⓚ
3	4	-30／D／D
立／屈(×8)→立		上／下(×8)→上



気功拳／いわゆる飛び道具で、弱中強で飛距離などに差がある。弱だと遠くまで届くがスキが大きく、強だと射程距離が短い代わりにスキが小さい。EXは弾速がかなり遅くなるが、画面端まで届くようになる。弾を盾にして接近することも可能だ。

覇山蹴／『ZERO』シリーズの旋円蹴と同様の技で、中段攻撃。一見ショーンのリュウビキャクのように空中から攻撃判定があるように見えるが、完全に地面に着くまで攻撃判定は発生しない。弱中強で高さと飛距離に違いがあり、弱が最も低くて近く、強が最も高くて遠い。EXは強なみにモーションが大きくなる。

気功掌／攻撃発生が早く、攻撃範囲も広いので使い勝手は非常に良いが、無敵時間が短い点に注意。ストック数が1の割には攻撃力が低いが、対空、反撃、連続技など様々な場面で使える汎用性の高さは魅力的。スキが非常に大きいので、割り込みで使う場合はリスクの大きさも覚悟しておこう。

鳳翼扇／鋭く踏み込み、百裂脚を繰り出したあとに「スト II」や「ZERO」シリーズの近距離立ち強Ⓚで跳ね上げるスーパーアーツ。最後の蹴りにハイジャンプキャンセルをかけて空中追い打ちが可能。ジャンプ強攻撃だけでなく、キャラによっては鷹爪脚→ジャンプ強Ⓚなどの追い打ちにもいける。無敵時間がなく、空中ヒットだとカス当たりなので、完全に連続技＆反撃専用だが、追い打ちによってその後の起き攻めに変化が付けられるのが他のスーパーアーツにない魅力。防御に向いておらず、かなり攻撃に偏った性能になっているが、接近戦が上達し、ヒット確認連続技に組み込めるようになると真価を発揮する。ガード数は8（百裂脚）→8（百裂脚）→1（近距離立ち強Ⓚ）の計17ヒット。たとえガードされたときでも、最後の蹴りにブロッキングミスが起こることもあるので、ハイジャンプキャンセルを忘れずに。最後の蹴りだけヒットすると、コンボ補正がかかっていないのでかなり攻撃力が高い。

天星乱華／高速回転しながら上昇し、最後に蹴りで地面へ叩きつけるスーパーアーツ。無敵時間が長く、ストック数が3と多いのが利点だが、有効範囲が非常に狭く、ダメージも低いというのが大きなマイナスポイントとなっている。あまり連続技用としては考えず、近距離用対空スーパーアーツと割り切って使ったほうがいいだろう。なお、最後の蹴りは中段判定になっている。

MAKOTO

まこと



超硬派空手少女

名門空手道場「龍胆館」。だが、かつての繁栄はいまや見る影もない。一人娘のまことは、親父譲りの道着に誓う。「もう一度、うちがメジャーにしてみせるちゃ!」

小さな体にこのパワー。[illegible]きはのっそりとしているが、[illegible]シュは非常に速い。[illegible]うまく使いこなし[illegible]ていくのがポ[illegible]手を[illegible]、一気にたたみか[illegible]のが[illegible]。パワーだけでな[illegible]持っている。[illegible]をたたいていく技術[illegible]

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー



勝利

中Ⓟカラー



勝利

強Ⓟカラー



前方ダッシュ

弱Ⓚカラー



後方ダッシュ

中Ⓚカラー



立ちガード

強Ⓚカラー



しゃがみガード

弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



時間切れ負け

[illegible]シーン





パーソナルアクション





ブロッキング

上段



下段



空中

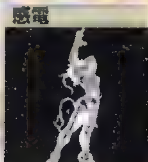


エフェクトグラフィック

スタン



感電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛び



横吹き飛び



きりもみ



叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	5 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 +6/+7/+8 必/SA 立/屈 上	9 -5/-3/-1 必/SA 立/屈 上	5 -2/-2/-2 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上	12 0/+2/+4 × 立/屈 上
レバー➡	5 0/0/0 × 立/屈 上/下	10 +2/+3/+4 × 立/屈 上	17 -4/-2/0 × 立/屈 上	7 -5/-5/-5 × 立/屈 上/下	18 -5/-3/-1 × 立/屈 上	23 -11/D/D × 屈 下
しゃがみ	6 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	8 -1/0/+1 必/SA 立/屈 上/下	11 -6/D/D × 屈 下	5 -3/-3/-3 必/SA 屈 下	8 +3/+4/+5 × 立/屈 上/下	11 +2/+4/+6 × 立/屈 上
垂直ジャンプ	11 − × 立 上	12 − × 立 上	14 − × 立 上	3 − × 立 上	9 − × 立 上	7 − × 立 上
斜めジャンプ	5 − × 立 上	12 − × 立 上	11 − × 立 上	3 − × 立 上	8 − × 立 上	7 − × 立 上









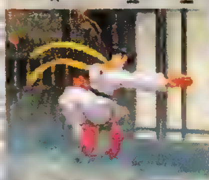




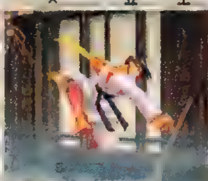













投げ① 引き寄せ頭突き・[illegible]

レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 − × × ×



投げ② [illegible]とし三連突き・[illegible]

⬅or➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 − × × ×



TC① 立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ

5 -3/-2/-1

必/SA・× 立/屈 上/下・上



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25 -5〜+7/0〜+8/+1〜+9

× 立 上



TC② ➡＋中Ⓚ→立ち強Ⓚ

18 -3/-1/+1

×→× 立/屈 上



まことの立ち技は遠、近距離で変化することがなく、レバーを入れることで変えることができる。また、下段技がしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、➡＋強Ⓚとなっているのも特徴だ。さらに、➡＋強Ⓚはボタンを押しっぱなしにしていると、攻撃をしない移動（フェイント）技となる。牽制技として主に使用されるのは、ジャンプ防止用の立ち中Ⓚとしゃがみ強Ⓚ、リーチが長く、離れた間合いから攻撃できるしゃがみ中Ⓟ。そして、相手のリープアタックを止める働きをするしゃがみ中Ⓚがある。レバー入れ技では、➡＋弱Ⓚと➡＋中Ⓟの使い勝手がいい。

ターゲットコンボは2つで、立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚは空振りでも出すことができ、入力を少し遅らせて出すこともできる。➡＋中Ⓚ→立ち強Ⓚは、連続ヒットにはならない。投げは2種類あるが、対戦では投げ②を使うようにしよう。起き上がりを攻めにいけるのは大きい。投げ①は相手キャラのほうが先に動けてしまうのだ。リープアタックは近距離でガードされると投げられてしまうが、下降中に当てると正中線五段突きが連続技になる。

まこと MAKOTO

特殊技　踏み込み正拳三連突き・山背　(➡＋強Ⓟ中)強Ⓟ

―	-4／-3／-2	
×、×	立／屈	上



必殺技　直上正拳突き・吹上　➡⬇↘＋Ⓟ

弱8／中11／強15／EX12	弱 －／D／D、中 －／D／D、強 －／D／D、EX －／D／D		
弱　／中　／強　／EX	立／屈	上／下	★



必殺技　突進正拳突き・疾風　⬅⬇↙＋Ⓟ

弱7／中10／強12／EX18	弱 -12／+2／+4、中 -12／+2／+4、強 -12／+2／+4、EX +2／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



「疾風」後専用パーソナルアクション

硬直時間差はノーマル技(タメ時間44フレームまで)のもの　45～64フレーム時は弱中強共通で2／D／D、65～116(MAX)フレーム時は弱中強共通で+2／D／D

必殺技　打ち下ろし手刀・颪　⬇↙⬅＋Ⓟ

弱20／中24／強29／EX14	弱 -4／-2／0、中 -4／-2／0、強 0／D／D、EX +4／D／D		
弱　／中　／強　／EX	立	上	★



必殺技　吊るし喉輪・唐草　➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ

弱8／中9／強10	ー(技成立後は+14)		
×	×	×	×



踏み込み正拳三連突き・山背／➡＋強Ⓟ後にタイミング良く強Ⓟを押すと、追加で2発攻撃する。連打すると出しやすい。

直上正拳突き　吹上／ボタンによる違いは威力と攻撃発生の早さで、弱で出した場合威力は低いが攻撃発生は早い。強だと威力は高くなり、攻撃発生は遅くなる。ヒットすると相手を上方に吹っ飛ばす技なのだが、根元で当てるよりも少し高い位置で当てたほうが相手キャラを高く浮かせることができる。ヒット後はハイジャンプキャンセルが可能なので、浮いたキャラに追い打ちをかけることができる。なかでも特徴的なのが、スタン値の高さだ。単発で当てたときの増加量は最強クラスに属するだろう。だが相手キャラのジャンプしてくる方向とは逆の腕を突き出すので、ヒットさせるためには工夫が必要だ。EX技にすると前に踏み込んでから出すので、対空技として使いやすい。

突進正拳突き　疾風／ボタンによる違いは攻撃発生の早さと移動距離で、弱は攻撃発生が早く移動距離は短い。中、強の順に移動距離が長くなり、攻撃発生も遅くなっていく。EX技にすると威力は高くなるが、攻撃発生は一番遅い。

　ガードされると反撃を受けてしまうが、EX技以外はボタンを押しっぱなしにすることで構えを持続させることができ、45フレーム以上持続させてからガードさせるとまこと側が2フレーム不利になり、65以上フレーム持続させれば2フレーム有利になる。よって、構えの持続時間を長くすればガードされても反撃は受けないし、吹っ飛び効果のある威力の高い技に変化する。なお、出したあとに強Ⓟ強Ⓚ同時押しすると、独特のパーソナルアクションをする。また、構え中にⓀボタンを押すと、疾風をキャンセルすることが可能だ。

打ち下ろし手刀　颪／手刀を下に振り下ろす技で、しゃがみガード不能の中段技。ボタンによる違いは攻撃発生の早さと威力。弱は発生が早い代わりに威力が低く、強はその逆で、発生は遅いが威力は高くなる。EX技にすると発生が弱よりも早くなり、威力も強より高くなる。強とEX技を当てた場合は相手をダウンさせることができる。また、SAキャンセルをかけることができ、正中線五段突き、暴れ土佐波砕きを連続技に組み込むことが可能だ。SAキャンセル暴れ土佐波砕きを狙うときは、颪ヒット時に間合いが開くため、それを計算に入れつつ押すボタンを決めるようにしよう。

必殺技	閃空カカト落とし・剣	(垂直or前方ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ	弱15／中16／強17／EX16	–	
			弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



SAⅠ	正中線五段突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-17／D／D
			立／屈		上／下



SAⅡ	暴れ土佐波砕き	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	16*	-20／D／D
			立→立／屈(×3)		上(×3)→上／下



*数値は攻撃判定の最速部分。地上への到達時間は弱中強で異なる場合が多い

SAⅢ	丹田練氣・攻めの型	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	–	–
			–		–



吊し喉輪　唐草／コマンドタイプの投げ技で、締め上げたあとに追い打ちできるのが特徴だ。そのためか、技自体のダメージは低く設定されている。ボタンによる違いは、投げ判定の発生の早さと投げ間合い。弱は発生は早いが投げ間合いは狭く、強だと発生が遅い代わりに投げ間合いが広い。つかみ損ねた場合は、弱中強の順で硬直時間が長い。

閃空カカト落とし　剣／空中でくるっと回転してからカカトを振り下ろす技で、弱中強の順に前に移動しようとする力が加わる。ダメージも弱中強の順に高くなり、さらに強はダウンも奪える。EXはダウン効果に加えて、2ヒット技になっている。なお、後方ジャンプ中は出すことができない。

正中線五段突き／正拳突きを正面に一撃を叩き込んだあと、連続で3発突きを繰り出し、最後に上方へ打ち上げる。1発目をガードされた場合、残りの4発は出ない。ゲージは長くストック数が1と少ないが、単発で当てたときの威力とスタン値は申し分ない。3つのスーパーアーツの中では一番使いやすいだろう。なにより連続技として決めることのできる場面が多い。吊し喉輪　唐草からなら確実だし、少し難しいが突進正拳突き　疾風からノーキャンセルでつなげることも可能だ。

暴れ土佐波砕き／コマンドを入力すると背後側の画面端へ跳んでいき、そのあと相手キャラめがけて蹴り込む。ただし、画面端に跳ぶまでは無敵時間がないので、近距離だと叩き落とされる場合がある。画面端に到達して初めて発動となるのだ。

最初の蹴りがヒットすると、通常技を2発当てたあとに吹上のモーションで上方に打ち上げる。打ち上げたあとは追い打ちが可能で、ハイジャンプキャンセルをかけることもできる。

押すボタンによって着地する場所が変わり、弱で出すと鋭い角度で急降下し、中だと画面中央へ、強ならば逆の画面端まで跳んでいく。相手キャラのいる位置に応じてボタンを選ぼう。

丹田練氣・攻めの型／発動するとSAゲージがタイマーに変化し、タイマーが0になるまでまことのすべての技が1.75倍のダメージになる。しかし、まこと側は相手の攻撃をガードすることができず、連続技をくらう危険性がある（ブロッキングは可能）。まさしく「諸刃の剣」だ。発動のタイミングは、吊し喉輪　唐草で捕まえたあとや強Ⓟキャンセルなどがあるが、発動後の行動をどうするかが課題になってくるだろう。

Q



謎の存在

「決して認めたくはないが、我々の組織力をもってしても、彼の存在を正式に肯定することは現時点では難しいという結末を得た」
（CIA広報官 リチャード・バーグマン 談）

すべてが謎に包まれているQ。その風貌も異様なQというキャラクターは、ヒューゴーに並ぶくらいの身長があり、なおかつパワーもある。このリーチとパワーを生かし、中間距離での差し合いを有利にすれば、必然的に相手のガードが固くなる。そこで、Qの持っているコマンド投げで相手のガードを崩し、爆発的なパワーで相手を圧倒することができる。

カラーバリエーション



弱Pカラー 勝利 / 中Pカラー 勝利 / 強Pカラー 前方ダッシュ / 弱Kカラー 後方ダッシュ / 中Kカラー 立ちガード / 強Kカラー しゃがみガード / 弱P中K強P 同時押し 時間切れ負け

勝利シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

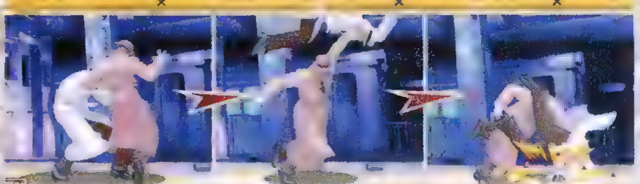
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	5 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	13 -2/0/+2 × 立/屈 上	19* -23*/D*/D* × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	8 -2/0/+2 必/SA 立/屈 上	21 -12/-10/-8 × 立/屈 上
遠距離立ち	7 +4/+4/+4 連 立/屈 上/下	13 -2/0/+2 × 立/屈 上	19* -23*/D*/D* × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -1/+1/+3 × 立/屈 上	21 -12/-10/-8 × 立/屈 上
しゃがみ	6 +4/+4/+4 × 立/屈 上/下	9 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	15 -3/-1/+1 × 屈 下	7 -2/-2/-2 × 屈 下	8 -3/-2/-1 × 屈 下	13 -25/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	3 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	18 – × 立 上
斜めジャンプ	3 – × 立 上	8 – × 立 上	11 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	18 – × 立 上



*技の後半部分はダウンしない。また、◆+強P入力で出した場合は攻撃発生：14、硬直時間差：+1 +1 +3

投げ① 捕獲及び投擲による連続衝撃（仮） ◆or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ② 捕獲及び頭部を用いた殴打（仮） レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	×	立	上



Qの通常技はどれも攻撃発生が遅いものばかりだが、長身から繰り出される技の数々はリーチがあるので、中間距離から牽制技として使っていくことができる。また、技のリーチに加えて攻撃力も非常に高いので、それだけで相手にプレッシャーを与えることができるだろう。

なかでも注目してもらいたいのは立ち強Ⓚ。立ち攻撃のなかで最もリーチがある技で、少し離れた間合いから出しても相手に当てることができるので使い勝手がいい。また、立ち中Ⓟはリーチもそこそこあり、前進しながら攻撃するので、少し離れた間合いでも近づきながら攻撃することができる。立ち強Ⓟも前進しながら攻撃するが、ガードされるとスキが大きい。なお、立ち強Ⓟはレバーを◆方向に入れることにより攻撃発生が早くなり、技後のスキも小さくなるが、代わりにリーチが若干短くなる。このほかには、キャンセルが可能な近距離立ち中Ⓚも使い勝手がいい。

下段攻撃のほうはやや頼りない。特にしゃがみ強Ⓚは、ガードされてしまうとスキがかなり大きい。下段攻撃を使うとしたら、しゃがみ中Ⓚを使っていくのが無難だ。なお、しゃがみ強Ⓚはどの方向に入力するかで、攻撃時に移動する距離を変えることができる。◆+強Ⓚはその場で、⬇+強Ⓚで少し前に、◆+強Ⓚで⬇+強Ⓚより前に移動しながら攻撃することができる。スキの大きさは全方向変わらない。

跳び込み攻撃に関しては、ジャンプ中Ⓚが使える。この技は跳び込み攻撃のなかで一番リーチがあるので、中間距離からジャンプして出していくといいだろう。

[illegible]	腕部による上方攻撃(仮)	[illegible]
9	-2／0／0	
×	立／屈	上

[illegible]	転倒からの頭部痛撃(仮)	[illegible]
12	-26／D／D	
必／SA	立／屈	上／下*



*技の終わり部分は上段でのみブロッキング可能

[illegible]	突進頭部打撃(仮)	[illegible]	弱14*／中16*／強20*／EX15	弱* -2／0／+2、中* -2／0／+2、強* -3／-1／+1、EX -21／D／D
			弱 (×) 中 (×) 強 (×)、EX	立／屈(立) 上 ★



*中段攻撃時の攻撃発生→弱25／中29／強33、硬直時間差→弱 -10／+2／+4、中 -11／+2／+4、強 -12／+2／+4

[illegible]	突進下肢打撃(仮)	[illegible]	弱26／中29／強32／EX27	弱 -13／D／D、中 -14／D／D、強 -15／D／D、EX -18／D／D
			弱×／中×／強×／EX×	屈 下 ★



[illegible]	高速度連続打撃(仮)	[illegible]	弱10／中9／強10／EX7	弱 -6／+1／+3、中 -9／0／+2、強 -8／+1／+1、EX -23／D／D
			弱×／中×／強×／EX×	立／屈 上 ★



腕部による上方攻撃(仮)／拳を腹部あたりから突き上げる技。対空技として使えそうだが、攻撃判定がそれほど強くないので簡単につぶされてしまう。対空技として使うのであれば若干早めに出して、拳の先端部分を当てるようにしよう。

転倒からの頭部痛撃(仮)／Qの長い足を下から蹴り上げる豪快な技。しかし攻撃発生も遅く、スキも大きいのでこれといって使うところがない。また、いちおう必殺技キャンセル、SAキャンセルをかけることができるが、キャンセルをかけたところで連続ヒットする技はない。

突進頭部打撃(仮)／相手の頭部めがけて突進し、強烈な一撃を与える必殺技。EX以外は技を出す際にボタンを押し続けることにより、しゃがみガード不能の中段攻撃に派生させることができる。ボタンで移動距離が変化し、弱中強の順に移動距離が長くなる。もちろん、中段攻撃に派生させても移動距離を選ぶことができる。また、中段に派生させない場合は、SAキャンセルをかけることが可能。さらに、EX突進頭部打撃(仮)をヒットさせると、相手を画面端まで吹っ飛ばしてバウンドさせることができるぞ。

突進下肢打撃(仮)／突進頭部打撃(仮)の下段攻撃版。モーションは突進頭部打撃(仮)と若干異なるが、技の性質は似たようなもの。下段技なので、中段技の突進頭部打撃(仮)派生技と使い分け、中段と下段の2択を迫っていくのが基本。

EXは2ヒット技になっており、ブロッキングが1発目は下段のみ、2発目は上段のみ可能という、かなり特殊な技になっている。

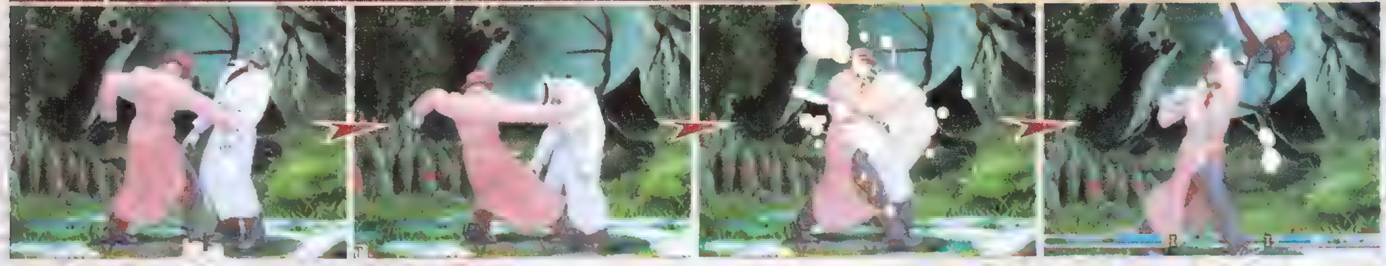
技のスキはノーマル、EXともに大きいので、この技を出すときは、バクチ的な要素も絡んでくる。覚悟の上で出そう。

高速度連続打撃(仮)／両方の拳を凄い早さで無数に繰り出す連続攻撃。弱だと前方のやや下方向に攻撃を出すので、地上にいる相手に攻撃することができる。中で出すと水平方向に技を出し、強で出せば空中にいる相手を狙うことができる。

弱中強は3ヒット攻撃になっており、EXでこの技を出した場合は最大ヒット数が7に増える。しかしEXは技のスキも大きくなるので、使うのであれば連続技として使うのが無難だ。

また、相手の体力ゲージが少ないときにはケズリ技として使うと有効。EXなら技の攻撃回数も多いので、そのぶんケズリ能力もアップする。

必殺技	捕獲及び痛恨打撃(仮)	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ	弱13／中14／強15	−		
			弱×／中×／強×	−	−	×



SA Ⅰ	突進及び致死連続打撃(仮)	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ	2	6	-19／D／D
			立／屈(×3)→屈→立／屈		上(×3)→下→上



SA Ⅱ	腹部及び後頭部への痛打(仮)	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ	1	3	-25／D／D
			立／屈		上



SA Ⅲ	爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ後に⬇⬊➡＋Ⓟor Ⓚ	1	−*	−
			−*		−*

発動 / 打撃 / 捕獲



*発動中の打撃(⬇⬊➡＋Ⓟ)は発生→13、ガード→立／屈、ブロッキング→上／下、硬直時間差→-17／D／D　捕獲(⬇⬊➡＋Ⓚ)は発生→7、ガード→×、ブロッキング→×

捕獲及び痛恨打撃(仮)／相手をつかんだあと引き寄せて、腹部に強烈なボディブローを決めながら、そのまま空中に浮かすコマンド投げ。ボタンの強弱で相手の落とす位置を変えることができ、弱で投げた場合だと自分の目の前に落とし、中で少し離れたところに落とす。強で投げた場合は中よりさらに遠くに落とすことができる。また、相手が落ちてくるところに追い打ちを決めることが可能だ。使うとしたら強で決めて、相手が落ちてくるところに突進頭部打撃(仮)を決めよう。

突進及び致死連続打撃(仮)／突進頭部打撃を3発連続で繰り出し、4発目に突進下肢打撃に移行して、さらに突進頭部打撃でフィニッシュする豪快なスーパーアーツ。突進系なので、相手との距離が離れたところから狙えるという利点を持っている。しかしガードされてしまうとかなりスキが大きいので気を付けよう。また、4発目がしゃがみガード不能の下段攻撃になっているのだが、すべてしゃがみガードできてしまうのであまり意味がない。連続技として使うのであれば、突進頭部打撃(仮)から、SAキャンセルして決めていこう。

腹部及び後頭部への痛打(仮)／相手の腹部に強烈な一撃を加えて、さらに後頭部を両手で殴りつける豪快なスーパーアーツ。しかも、後頭部に打撃を加えたあとに相手を浮かすことができる。

Qのスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、与えるダメージも高い上に相手を浮かす性能まで持っているので、非常に強力といえる。浮かせたあとは追い打ちを決めることができるが、相手が落ちてくる距離が少し遠いので、突進頭部打撃(仮)しか決めることができない。しかし追い打ちを含めた総ダメージ量はかなり高いので、一気に逆転を狙える技である。

爆発を伴う打撃や捕獲(仮)／発動するとSAゲージがタイマーに変化し、それが切れるまでの間は追加コマンドで専用技を出すことが可能。発動によって他の行動が制限されるようなことはない。

専用技は打撃技(⬇⬊➡＋Ⓟ)と投げ技(⬇⬊➡＋Ⓚ)の2つ。どちらも決まると自ら爆発してダメージを与える。どちらかが決まった時点でタイマーはゼロになるが、失敗時のタイマー減少はない。

成功時に与えるダメージこそ大きいものの、打撃技、投げ技ともにスキが大きいので、使うのであれば確実な状況だけに絞っていきたい。ブロッキング後に決めることができれば理想的だ。

TWELVE

トゥエルヴ



白い殺戮マシーン

ギルの組織が作り出した究極の人型殺戮兵器。変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。絶対の絶望がターゲットを追いつめる!

人型殺戮兵器の完成形というだけあって、トゥエルヴの攻撃は通常技、必殺技の別なく、特異な体質を生かしたものが多い。手足を自在に伸縮・変形させた技們は、外見通り人間離れしたものがほとんど。なかでもジャンプ中に行える動作が豊富で、さまざまな角度から緩急のついた空中攻撃を仕掛けていける一撃離脱のキャラクター。それがトゥエルヴだ。

カラーバリエーション



弱Pカラー 勝利 / 中Pカラー 勝利 / 強Pカラー 前方ダッシュ / 弱Kカラー 後方ダッシュ / 中Kカラー 立ちガード / 強Kカラー しゃがみガード / 弱P中K強P 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

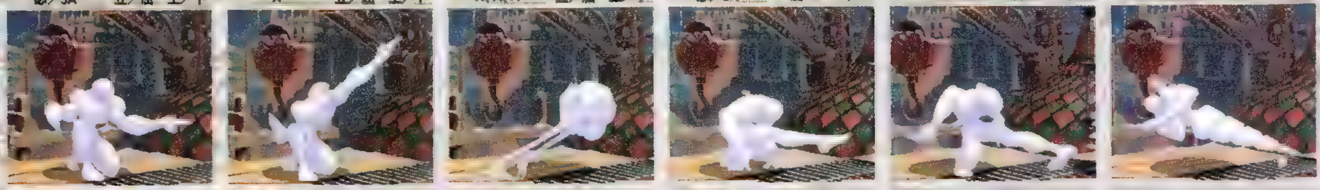
エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上	13 -3/-1/+1 × 立/屈 上	4 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -4/-1/0 SA/HJ 立/屈 上/下	18 -11/-1/+1 × 立/屈 上
遠距離立ち	4 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -2/-1/0 × 立/屈 上	13 -3/-1/+1 × 立/屈 上	4 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -4/-1/0 SA/HJ 立/屈 上/下	18 -11/-1/+1 × 立/屈 上
しゃがみ	4 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	6 -2/+4/+5 × 立/屈 上/下	11 -8/-1/+1 ×,×,× 立/屈 上/下	4 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	9 -2/-1/0 × 屈 下	14 -11/D/D ×,×,× 屈 下
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	6 – × 立 上	13 – × 立 上	3 – × 立 上	10 – × 立 上	15 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	13 – × 立 上	3 – × 立 上	10 – × 立 上	15 – × 立 上







投げ① H.U.G. レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



投げ② T.R.W. ←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



投げ③ F.L.G. →+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	
×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



トゥエルヴの通常技はリーチは長いが連打の効く弱技がなかったり、強技にはガードされると大きなスキを作ってしまうものがあったりと、全般的に少々クセがある。

弱技4種はリーチが長く攻撃発生も早いので、敵に接近したときの牽制に向いている。中技はリーチの長い立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが使いやすい。特殊なのが立ち中Ⓚで、ハイジャンプキャンセルとSAキャンセルが可能だが、必殺技にはつなぐことができない。唯一遠近の区別がある近距離立ち中Ⓟにはキャンセルがかかる。強技は立ち、しゃがみともに強Ⓚがリーチが長く使いやすいが、モーションが大きく、特にしゃがみ強Ⓚは反撃を受けるので多用は禁物。ジャンプ技は下に強くめくりも狙えるジャンプ強Ⓚ、横に長いジャンプ強Ⓟが使いやすい。攻撃発生が遅いのでジャンプ弱Ⓟ、ジャンプ中Ⓟも混ぜ、滑空やハイジャンプから多彩に攻めていきたい。

投げは叩きつけ、放り投げ、締め技の3種類。リーブアタックはリーチがあるので、ギリギリ先端を当てるくらいのつもりで出していこう。

トゥエルヴ TWELVE

特殊技	滑空	(ジャンプ中)⇒⇒ or ⇐⇐
−	−	−
×	−	−



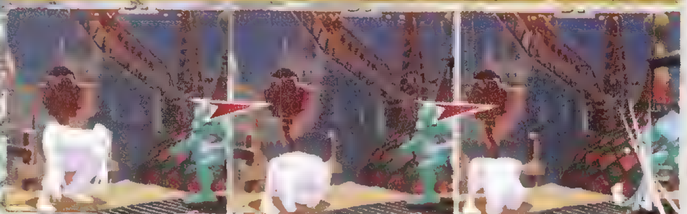
特殊技	壁張り付き	(滑空中)レバーを壁方向に入力
−	−	−
×	−	−



特殊技	B.M.K.	⇐+中Ⓚ
8	-2／-1／0	
必／SA	立／屈	上／下



必殺技	N.D.L.	⇓⇘⇒+Ⓟ	
弱16／中16／強17／EX15	弱 -5／-4／-3、中 -9／-8／-7、強 -13／-12／-11、EX 0／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上／下	★



必殺技	A.X.E.	⇓⇙⇐+Ⓟ(地上)／(ジャンプ中)⇓⇙⇐+Ⓟ(空中)		
弱7／中11／強15／EX9	弱 -5／-1／0、中 -6／-1／0、強 -7／-1／0、EX -4／-1／0			
弱＊／中＊／強＊／EX	立／屈	上	★	



空中A.X.E.



＊SAキャンセルは1発目のみ可能　なお、空中A.X.E.の攻撃発生は弱10　中12　強14　EX7

必殺技	D.R.A.	(ジャンプ中)⇓⇘⇒+Ⓚ		
弱15／中15／強15／EX7	−			
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★	



滑空／薄い膜状に変形させた外皮を展張し、凧のように空中を移動する特殊動作。軌道は下に凸の緩やかな二次曲線で、技を出すか一定時間で着地する。滑空中は基本的にジャンプ中と同じ扱いになっているが、EX必殺技と、スーパーアーツのX.F.L.A.T.は出すことができない。また空中ブロッキングも不能となっている。後方に滑空したときは、技も後ろに出てしまう点に注意。

壁張り付き／滑空中に画面端に到達したときにレバーが壁方向に入っていると壁に張り付いて反転、もと来た方向へ再び滑空していく。レバーは入れたままでもOK。

B.M.K.／身を引きながら上空を蹴り上げる。一見対空向きだが、対空技としての性能はあまり高くない。なお、特殊技ながらキャンセルが可能だ。

N.D.L.／腕を触手状に変形させて、地面に腕を潜らせて前方を攻撃する。弱中強の順で攻撃するポイントが遠くなっていく。弱攻撃にキャンセルをかけて牽制に、または相手の飛び道具などを先読みする形で出していくのが主な使い方になる。EX必殺技は相手の位置をホーミングし、2ヒットするようになる。これが当たると相手は浮くので追い打ちすることが可能。

A.X.E.／両腕を斧状に変形させて振りまわす多段技。弱中強の順でそれぞれ2、3、3ヒットし、いずれかのⓅボタンを連打すれば2、4、5ヒットする。ただし、この順で1発目の攻撃発生は遅くなる。なお、1発目のみSAキャンセルがかかる。中攻撃キャンセルからは強A.X.E.以外が連続技になるが、A.X.E.部分は1ヒットしかせず反撃されてしまう。ただし、弱A.X.E.のみ弱攻撃からつながり、この場合は反撃を受けない。

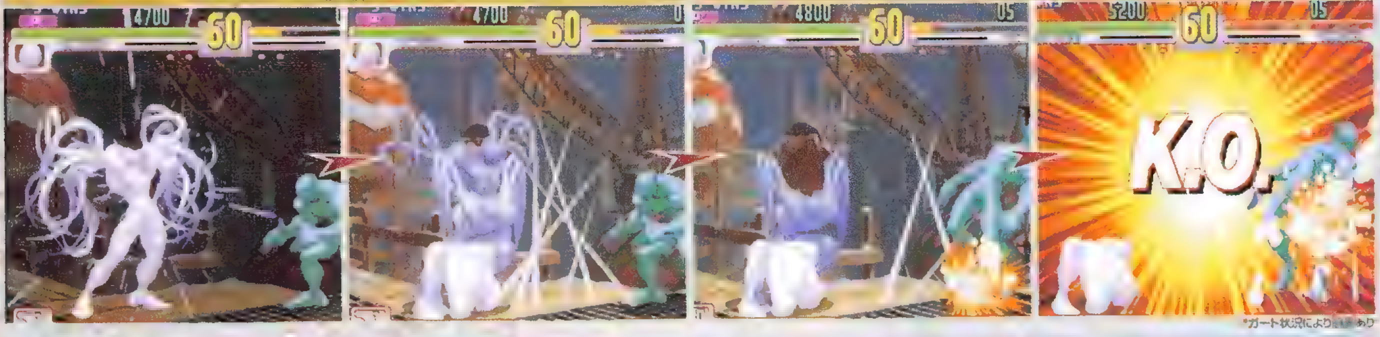
空中A.X.E.は空中ブロッキング、および対空ブロッキング対策を兼ねた接近手段として役立つ。

EX必殺技は通常3ヒット、Ⓟボタン連打で6ヒットする。全段当てれば相手の体力を5分の1ほど減らすことができる(立ち状態)。「地上で密着した相手に」という条件がつくが、ブロッキング後やSAゲージが少ないときの返し技など、積極的に狙っていきたいところだ。

D.R.A.／斜め下に頭突きで降下する、空中専用の中段技。弱中強の順で角度が緩やかになる。ガードされると大きなスキができるので注意。

EX必殺技はモーションの速い2ヒット技になり、同時にスキも小さくなる。

SA Ⅰ	X.N.D.L.	↓↘→↓↘→+Ⓟ
2	5	-31*/D/D
立/屈		上/下



*ガート状況により…あり

SA Ⅱ	X.F.L.A.T.	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓚ
1	3	-26/D/D
立/屈		上/下



SA Ⅲ	X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+Ⓟ
1	−	−
−		−



X.N.D.L.／N.D.L.の強化版ともいえるスーパーアーツで、手元から前方に触手を縦走させる。密着状態ならば8ヒットし（小さいキャラには7ヒット）、間合いが離れるに従い減少していき、画面端同士で4ヒットになる。

無敵時間はないためリバーサルで出すのは不向き。ガードされるとしゃがみ状態で長い時間硬直してしまうため、反撃も痛い。そのためバクチで出すのは大きなリスクが伴う。よって、この技はなるべく確定状況で決めるようにしたい。つまり、連続技用だ。間合いによらず中攻撃とA.X.E.から、近ければ弱攻撃からつながるので、相手の小さなスキを見逃さずに決めていきたい。

このX.N.D.L.のみSAゲージが2本までストックできる点では安心感がある。

X.F.L.A.T.／こちらはD.R.A.の強化版ともいうべき空中専用のスーパーアーツ。強D.R.A.に近い緩やかな角度で突進し、ヒットするとトゥエルヴが画面中を飛び回り、他方向から相手を貫いて、最後に下から突き上げてフィニッシュする。

相手が地上にいれば18ヒット、空中ならば10ヒットし、地上ヒットのほうがダメージが断然高い。この違いはやはり当たりやすさに起因しているのだろう。スーパーアーツだけあって空対空には滅法強く、こちらがジャンプしてみて相手も跳んでいたら出す、という方法で高確率でヒットする。なおこの技はD.R.A.と違い、しゃがみガード可能になっている。ハイジャンプキャンセルを利用すれば、立ち中Ⓚから超低空のX.F.L.A.T.をつなげることができる。

X.C.O.P.Y.／一定時間相手キャラに変身し、その能力をコピーしてしまう。変身している時間はタイムカウントで約25秒ほど。コマンドが完成すると変身モーションがあり、この間は無防備（空中判定）。だが、さいわい変身中に攻撃を受けても確実に発動するため、不発に終わることはない。なお、変身が解けるときにも同じスキがある。変身後は通常技、必殺技、パーソナルアクションに至るまで、完全に相手キャラクターになって闘うことになるが、SAゲージを使った攻撃は出すことができない。変身中は相手キャラの1.25倍の攻撃力になるが、最低限、相手キャラの動かし方くらいは知っておく必要があるだろう。余談だが、同キャラ戦でこれを使い、トゥエルヴに変身すると、パーソナルアクションが無効になる。

REMY

レミー



愛と憎しみの狭間で
許せないやつらがいる。倒せ、潰せと心が吠える。鋼鉄に隠された魔が一瞬の狂気に焼く時、青年の心は闇に染まる。復讐の炎……もう彼には引けないのだ!

タメ系の必殺技を多く持つレミーは、ある意味「ストIII」界における異端児といえる。しかし、所有の技はどれもクセがなく、使いやすいものが多いことも事実だ。スキのない飛び道具と必殺技で近いレンジに対する戦術を組み立て、近距離では通常技とスーパーアーツで勝負をかける。相手への対応策が充実すれば、安定した勝利をつかむ日も近い!

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +5/+6/+7 必/SA 立/屈 上	7 +1/+3/+5 必/SA 立/屈 上	3 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	5 +1/+3/+5 必/SA 立/屈 上	9 +3/+5/+7 必/SA、× 立/屈 上
遠距離立ち	5 +4/+4/+4 連 立/屈 上/下	8 +1/+2/+3 × 立/屈 上	11 -2/0/+2 × 立/屈 上	4 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -3/-2/-1 × 立/屈 上	11 -9/-7/-5 × 立/屈 上
しゃがみ	6 +2/+2/+2 連/必/SA 立/屈 上/下	6 -2/-1/0 必/SA 立/屈 上/下	10 -5/D/D × 立/屈 上/下	4 0/0/0 必/SA 屈 下	9 -9/-8/-7 × 屈 下	10 -11/D/D ×、× 屈 下
垂直ジャンプ	5 − × 立 上	6 − × 立 上	10 − × 立 上	5 − × 立 上	7 − × 立 上	11 − × 立 上
斜めジャンプ	5 − × 立 上	6 − × 立 上	10 − × 立 上	5 − × 立 上	7 − × 立 上	11 − × 立 上



投げ①	ヴァルスのように狂おしく	レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	−	
×	×	×



投げ②	眠りを乱すコントゥール	←or→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	−	
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



TC	近距離立ち中Ⓚ→強Ⓚ	
5	-9/-7/-5	
必/SA→×	立/屈	上



まず注目したいのが、近距離技の性能の高さだ。攻撃発生が早いことはもちろん、ガード後、ヒット後の状況も良く、ノーキャンセルで連続技が狙えるケースもある。そのほか、キャンセル可能で連続技に組み込みやすいしゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚ、少し離れた距離で活躍する遠距離立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚ、対空性能が高く、ヒット後に空中追い打ちが狙えるしゃがみ強Ⓟなど、万能とまではいかないが、駒は十分にそろっている。

ジャンプ攻撃では、斜め下方向に強い判定を持つジャンプ強Ⓚを中心にし、空対空には横方向にリーチがあるジャンプ中Ⓚを使う。使いやすさという点ではやや落ちるが、ジャンプ強Ⓟを空中の相手にヒットさせれば、さらに追い打ちが狙えることも覚えておくといい。

投げ技に関しては、ステージ端で一部のキャラに追い打ちが狙え、かつ起き攻めもしやすい投げ①、安定したダメージが稼げる投げ②のどちらも使うチャンスがある。また、リーチは短いが、リープアタックも性能は決して悪くない。レミー唯一のTCはおまけ程度に考えておこう。

REMY

特殊技	あまりに無垢なエギーユ	→+中K
19	-7/-6/-5	
×	立	上



必殺技	ヴェルテュの残光・オット	←タメ→+P
弱10/中11/強12/EX9	弱 +5/+6/+7、中 +5/+6/+7、強 +5/+6/+7、EX +4/+5/+6	
弱○/中○/強○/EX○	立/屈*	上*	★



*EXはガード方向が近距離→立/屈で、遠距離→立、屈/屈。ブロッキング方向が近距離→上で、遠距離→上、上/下となる

必殺技	ヴェルテュの残光・バス	←タメ→+K
弱12/中13/強14/EX9	弱 +1/+2/+3、中 +1/+2/+3、強 +1/+2/+3、EX 0/+1/+2	
弱 /中 /強 /EX	屈*	下*	★

EX



*EXはガード方向が近距離→屈で、遠距離→屈、立ち/屈。ブロッキング方向が近距離→下で、遠距離→上/下、上となる

必殺技	マ・シェリの悲哀	↓タメ↑+K
弱4/中5/強6/EX7	弱 -17/D/D、中 -23/D/D、強 -26/D/D、EX -21*/D/D	
弱×/中×/強×/EX○*	立/屈	上/下	★



*EXは1段目のみSAキャンセル可能 また、1発目のみガードさせた場合の硬直差は-24

必殺技	冷たく蒼いルグレ	→↓↘+K
弱18/中19/強20/EX19	弱 -4/-4/-4、中 -4/-4/-4、強 -6/D/D、EX -2/D/D	
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



*終わり際の硬直時間差は、弱・中→+5/+5/+5、強・EX→+5/D/D

あまりに無垢なエギーユ／中段攻撃だが、発生が遅め、ガードまたはヒット後の状況も悪いとなれば、使いどころは限定されてくる。モーションの都合上、見切られにくいのは長所だが……。

ヴェルテュの残光・オット（以下オット）／リング状の飛び道具を放つ必殺技。ほかのキャラクターが持つ飛び道具系必殺技と比べて圧倒的にスキが小さく、気軽に使っていけるのが強みだ。上段となるオットのほうは、ほとんどのキャラクターにしゃがんでかわされるものの、ガード、ヒット後はレミー側が有利。画面端なら、ノーキャンセルでスーパーアーツにつなぐこともできる。

ヴェルテュの残光・バス（以下バス）／上段判定のオットに対し、バスは下段の飛び道具。オットより少しスキが大きいものの、目立つほどではない。しゃがみ状態の相手にも当然ヒットするので、連続技や連係にも活躍する。また、EXヴェルテュの残光は、途中から上下に分裂するのが特徴。EXオットは上から下が分裂し、EXバスは下から上。その真価は、到達時間に差が出る遠距離時に発揮される。ただ、ガード属性は下段を含むが、上段ブロッキングですべて取られてしまうことに注意しておきたい。ちなみに、オット、バスの2つの飛び道具は、上、下または下、上の組み合わせなら、画面上に2発飛ばすことも可能だ。これを覚えておくと、遠距離での牽制に役立つ。

マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）／円状の広い攻撃判定を持つ対空技。攻撃発生の早い弱は地上戦に、順に攻撃範囲が広くなる中、強は対空に適している。対空性能自体は高いが、空中ブロッキングされた場合の危険度はいうまでもなく高い。

EXマ・シェリは2段技になり、無敵時間も付く。対空のほか、割り込みや起き上がり時の選択肢としても活用していきたい。

冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）／唯一のコマンド系必殺技。ガードされても反撃を受けにくく、地上戦を構成する上で欠かせない技の一つとなる。移動距離に差のある弱中強をうまく使い分ければ、あらゆるレンジで活躍する強力な武器になるはずだ。空中コンボに使った場合、相手が浮き直すのも特徴で、その後さらに追い打ちが狙えることも多い。また、EXルグレは性能および移動距離が中ルグレとほぼ同じ。強ルグレと同じく地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えるほか、ダメージも高めに設定されている。

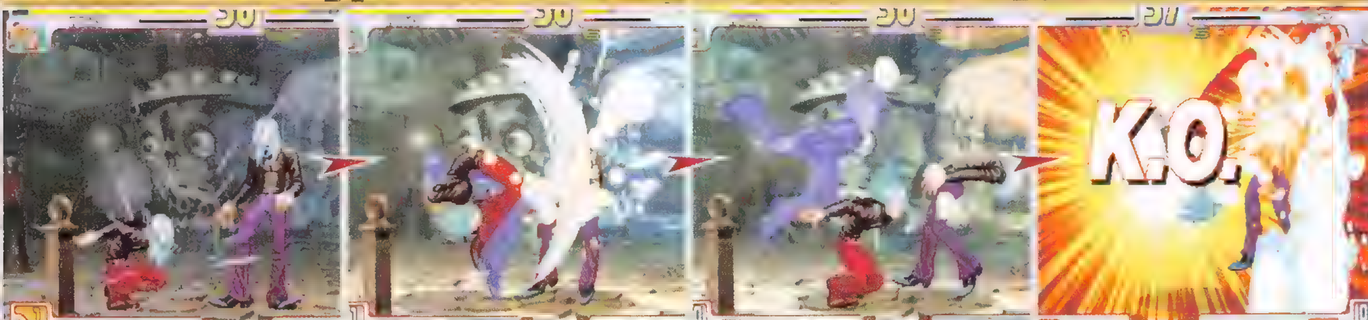
SA I	憤怒のシュペルノーヴァ	↓↘→↓↘→+Ⓟ

2	3	+3／+4／+5
立／屈		上



SA II	ヴィエルジュに安息を	↓↘→↓↘→+Ⓚ

2	2	-29／D／D
立／屈		上／下



SA III	信心のノクテュルヌ	↓↘→↓↘→+Ⓟ

1	1	―
立／屈		上×6、上／下



憤怒のシュペルノーヴァ／無数の飛び道具を放つスーパーアーツ。ヴェルテュの残光同様スキがなく、ガードされてもOKなのが大きな長所だ。ダメージこそやや低めだが、SAゲージは短め、かつストック数も2なので、気軽に使っていける。

ヒットしてもダウンを奪うことはできないが、その後はレミー側が有利。画面端なら、憤怒のシュペルノーヴァ→憤怒のシュペルノーヴァや、憤怒のシュペルノーヴァ（しゃがみヒット）→マ・シェリの悲哀などのコンボを決めることも可能だ。

欠点は、相手キャラクターや距離の関係で、しゃがみ状態の相手に初段がスカる場面が多いこと。このため、連続技としての安定性にやや難がある。エレナや春麗、ユン、ヤン、いぶきといった背の低いキャラクターが相手のときは特に注意したい。

ヴィエルジュに安息を／マ・シェリの悲哀強化版。発生が早いことはもちろん、初段の攻撃発生まで無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに使えるほか、信頼度の高い対空技としても活用できる。連続技としての役割も大きく、キャンセルやSAキャンセルを絡めたコンボはもちろん、一部の技ヒット後にキャンセルなしでつなぐ、いわゆるノーキャンセルコンボに組み込めるケースも多々ある。前述の「憤怒～」よりも、あらゆる意味で安定性に優れたスーパーアーツといえよう。

ただ、ガードされたときのスキが大きく、SAゲージも長めに設定されていることから、気軽には使えないことも確か。使用する場面をある程度限定しておく必要がある。先端部分がヒットしたときには、途中からガードされる危険性も……。

信心のノクテュルヌ／相手の打撃技を跳ね返してダメージを与える、いわゆる「当て身技」。ブロッキング可能な技で、飛び道具以外の技すべてを取ることができる。発生も1フレームで、起き上がりに相手の打撃が完全に重なっていても、リバーサルでこれを出せば返すことが可能だ。ただ、相手が空中にいた場合（ジャンプ攻撃やリープアタックを取ったときなど）には一部しかヒットせず、場合によっては反撃をくらうこともある。

単体のダメージは3つのスーパーアーツ中最も高いが、ストック数が1でEX技が使いにくいこと、はずしたときのスキが大きいことなどから、使い勝手はイマイチ。これを選択した時点でブロッキング成功後に大ダメージが狙えなくなってしまうことも、大きなマイナス点の一つだ。

ALEX

アレックス



パワーエイジ

世界の強豪たちと闘い、格闘の怖さと奥深さを知ったアレックス。自分の中に、知らず沸き上がる不思議な高揚感を抑え切れない。「強い奴」と闘いたい——想いに駆られるまま、ふたたび彼はまだ見ぬ強敵を求め、トムのもとを飛び出した。

アレックスは各種コマンド投げを持つ大型キャラだが、メインのダメージ源を投げ技に依存する鈍重な投げキャラではない。リーチと威力に優れた各種打撃技をメインに闘いを組み立て、ここぞというポイントで的確に各種のコマンド投げを決めていくのだ。素早いダッシュや突進技、軌道が低いジャンプを生かして、中間距離からいきなり襲いかかれ。

カラーバリエーション



弱Pカラー　勝利
中Pカラー　勝利
強Pカラー　前方ダッシュ
弱Kカラー　後方ダッシュ
中Kカラー　立ちガード
強Kカラー　しゃがみガード
弱P中K強P 同時押し　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段　下段　空中

エフェクトグラフィック



スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	5 -1/0/+1 必/SA 立/屈 上	15 -1/+1/+3 × 立 上	6 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	6 0/+1/+2 必/SA 立/屈 上	17 -13/0/+2 × 立/屈 上
遠距離立ち	5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	5 -1/0/+1 必/SA 立/屈 上	15 -1/+1/+3 × 立 上	6 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	12 -1/0/+1 × 立/屈 上	17 -13/0/+2 × 立/屈 上
しゃがみ	5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	8 0/+1/+2 × 立/屈 上/下	14 -9/D/D ×,× 立/屈 上/下	6 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	9 -1/0/+1 × 屈 下	12 -15/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	9 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	9 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	9 – × 立 上	5 – × 立 上	10 – × 立 上	9 – × 立 上



投げ	ボディースラム	弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	–	
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~25	-5~+7/0~+8/+1~+9	
×	立	上



TC①	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ	
6	-1/0/+1	
必/SA・×	屈	下



TC②	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ	
6	-15/D/D	
必/SA・×	屈	下



アレックスの通常技のうち、連続技を組み立てる上で重要なのが近距離立ち中Ⓚと立ち中Ⓟ。近距離立ち中Ⓚはしゃがんでいる相手にも安定して当たり、キャンセルで弱やEXのフラッシュチョップ、EXエアニースマッシュなどにつなぐことができる重要な技だ。立ち中Ⓟはそこそこの対空性能があるので、キャンセルしてEXエアニースマッシュを出せば、ブロッキング対策も兼ねた対空コンボとして使える。

遠距離立ち中Ⓚは、中間距離での牽制、連係のシメ技として重要。立ち強Ⓟはしゃがみガード不能技で、ダメージ、スタン値ともに大きいので、連係や起き攻めで上手く使っていきたい。

ジャンプ攻撃で主に使うのは、ジャンプ強Ⓟ、ジャンプ強Ⓚ、ジャンプ中Ⓚ。ジャンプ中Ⓟは、相手が自分より高い位置にいる場合の空対空技として使おう。

通常投げはボディースラムのみとなっているが、レバー入力によって前後に投げ分けることが可能。余裕があるときは、画面端に向かって投げるようにしたい。

アレックス・ALEX

特殊技	チョップ	→＋中Ⓟ
8	-2／-1／0	
×	立／屈	上



特殊技	ラリアット	→＋強Ⓟ
10	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



特殊技	フライングクロスチョップ	(前方ジャンプ中)↓要素＋強Ⓟ
11	－	
×	立	上



特殊技	ヘッドバット(スリーパーホールド)	←＋強Ⓟ
9	-11／+1(+4*)／－	
×	立／屈	×



必殺技	フラッシュチョップ	↓↘→＋Ⓟ
弱12／中16／強20／EX10	弱 -2／0／0、中 -1／+14／+14、強 -1／+15／+15、EX -1／D／D	
弱×／中 ／強 ／EX	立／屈	上	★



必殺技	パワーボム(バックドロップ)	→↘↓↙←＋Ⓟ
弱7／中8／強9	－	
弱×／中×／強×	×	×	×



必殺技	エアニースマッシュ	→↓↘＋Ⓚ
弱7／中8／強9／EX4	－	
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上／下	★



必殺技	エアスタンピート	↓タメ↑＋Ⓚ
弱24／中26／強27／EX27	弱 -3／D／D、中 -3／D／D、強 -3／D／D、EX -3／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	立	上	★



チョップ／頭上から足元まで手刀を振り下ろす技。遠距離立ち中Ⓚを出すにはやや近い、という間合いで使っていこう。対空、対地上の牽制効果を兼ね備えた汎用性の高い技だ。

ヘッドバット／相手の頭部をつかんで引き寄せ、強烈な頭突きを繰り出す。ブロッキング不能技でダメージ、スタン値ともに高いので、ブロッキング後の反撃などにうまく使っていきたい。

中or強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めた場合は**スリーパーホールド**に変化する。この場合、相手はレバー入力＋ボタン連打でダメージ軽減できるが、こちらも同様の入力をすることによって対抗することができる。

ラリアット／『3rd』で追加された新技。一歩前進しながら、ラリアットを繰り出す。非常にスキが小さく、技が空振りしたりガードされたとしてもリスクは小さい。ダメージは大きいので、ジャンプ防止、先読みの対空として使っていこう。

フライングクロスチョップ／手刀を十字に組んだ状態で空中から突っ込んでいく技。着地後のスキが大きいため、ガードされたり空振りしてしまうと非常に危険。適当に出すのはやめよう。画面端で空中の相手に当てると追い打ちが狙えるので、空対空ブロッキング後の反撃として狙っていきたい。

フラッシュチョップ／閃光を伴う逆水平チョップを繰り出す。弱、EXフラッシュチョップは攻撃発生が早く、中攻撃キャンセルからつながるため、連続技用として重要。中、強は発生が遅いが、ヒット後に相手がのけぞっているところへ追い打ちが可能となる。弱のみSAキャンセルできない。

パワーボム／つかんだ相手と共にジャンプし、地面に叩きつけるコマンド投げ。弱は発生が早く間合いが広い。強は威力が大きい。中or強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めると**バックドロップ**に変化し、ダメージも上がる。

エアニースマッシュ／空中の相手にジャンプヒザ蹴りを入れ、そのまま地面に叩きつける対空技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり、高い位置まで上昇するようになる。EXは攻撃発生が早く無敵時間があり、さらに地上の相手にもヒットする。

エアスタンピート／ジャンプして空中から両足で踏みつける。弱中強の順にジャンプ距離が長くなり、EXは相手の位置をホーミングするようになる。ガードされてもスキは小さい。間合いに応じて弱～強を使い分け、めくりを狙うのが有効。

必殺技	スラッシュエルボー	←タメ→＋Ⓚ
弱16／中19／強21／EX10	弱-2／0／+2、中-8／0／+2、強-8／-1／+1、EX-6／D／D	
弱○／中○／強○／EX○	立／屈	上	★



必殺技	スパイラルD.D.T.	→↘↓↙←＋Ⓚ
弱21／中24／強27	−	
弱×／中×／強×	×*	×	×



*しゃがみ状態にはヒットしない

SAⅠ	ハイパーボム	レバー1回転＋Ⓟ
1	3	−
×		×



バックドロップFINISH

SAⅡ	ブーメランレイド	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
2	2	−
立／屈(×4)→×		上(×4)→×



パワーボムFINISH

SAⅢ	スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
1	27	−
×		×



スラッシュエルボー／低い姿勢のダッシュから、フラッシュチョップのような閃光を伴うヒジ打ちを繰り出す突進技。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。EXは2段技になり、初段の攻撃発生が弱よりも早く、中攻撃キャンセルから連続ヒットになる。中、強、EXはスキが大きいため、ガードされると反撃を受けやすい。

いずれもSAキャンセル可能でブーメランレイドにつなげることができるが、『3rd』ではEXの2段目キャンセルの場合は相手が浮くため、ブーメランレイドがカス当たりになってしまう。

スパイラルD.D.T.／『3rd』からの新技で、リープアタック並に低い軌道のジャンプで跳びかかって相手に組みつき、首を極めて地面に引き倒す技。投げ技だが、しゃがんでいる相手はつかめない。

弱中強の順でジャンプ距離が伸びていくが、間合いによってきちんと使い分けないと空振りしてしまうので注意しよう。ただし、空振り時の着地のスキは小さい。

ハイパーボム／投げ技系のスーパーアーツで、一撃で約50%の体力を奪い取る。通常はバックドロップ×2→パワーボムという流れだが、背後からつかむとバックドロップ×5に変化し、ダメージも上がる。中or強フラッシュチョップから連続技にすることが可能。画面が光ったのを見てからでも、相手はジャンプで容易に逃げることができるので、ガードを崩す手段としての「投げ技」としては性能が低い。投げ判定が出るまで無敵であることを生かして、相手の投げや打撃に合わせたり、ブロッキング後の反撃に使うのが理想的。

ブーメランレイド／打撃×4からバックドロップへつなげるスーパーアーツ。打撃部分がヒットしていなくても最後の投げ部分だけが決まることもあり、この場合はパワーボムになる。

打撃技系のスーパーアーツなので連続技に組み込みやすいが、ガードされると最後の投げのスカりポーズのスキに反撃を受けやすいので注意。リープアタックから連続技にすることも可能だ。

スタンガンヘッドバット／ジャンプで相手に跳びかかり、ヘッドバット4連発で必ずスタン状態にする。投げ判定だが、ジャンプモーション中や低空の相手までもつかめるのが大きな特徴で、ジャンプでは逃げられない回避困難な連係を作ることができる。中or大フラッシュチョップからSAキャンセルして出せば、連続技にすることも可能。

YUN

ユン



風雲の白龍

人々の生きる力が心地よい緊張感とともに満ちている街、香港。その平和を脅かす謎の組織の存在に気づいたユンたちは、先手を打って組織の深部に乗り込むことを決意した。避けられない闘いを前に、ユンの鼓動は高鳴る。「俺たちの街、守ってみせる！」

[illegible]

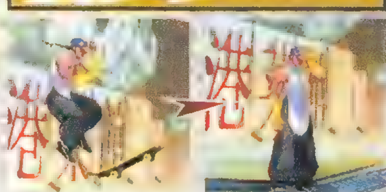
カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

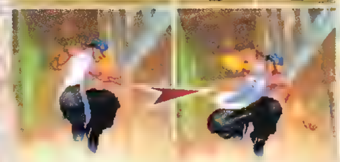




4 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +6/+7/+8 必/SA 立/屈 上	7 -2/-1/0 必/SA、× 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/D/D HJ 立/屈 上	15 -5/D/D × 立/屈 上
5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	6 -3/-2/-1 × 立/屈 上	10 -5/-3/-1 × 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	10 -4/-3/-2 × 立/屈 上	15 -5/D/D × 立/屈 上
5 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +5/+6/+7 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+3/+5 ×、× 立/屈 上/下	5 +2/+2/+2 連/必/SA 屈 下	7 -1/0/+1 必/SA 屈 下	14 -5/D/D × 屈 下
3 − × 立 上	4 − × 立 上	9 − × 立 上	4 − × 立 上	7 − × 立 上	6 − × 立 上
3 − × 立 上	4 − × 立 上	6 − × 立 上	5 − × 立 上	7 − × 立 上	6 − × 立 上

リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~24	-5~+2/0~+8/+1~+9	
×	立	上



TC① ジャンプ弱Ⓟ→➡+強Ⓟ

3	−	
×→×	立	上



TC② しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ

4	0/+2/+4	
必/SA→×	立/屈	上/下



TC③ しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ

15	-11/D/D	
×→×	屈→立/屈	下→上



地上技で注目したいのが、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚの2つ。前者はスキが小さく、攻撃発生も早いので、接近戦で重宝する。後者は密着時に目押し（厳密には連打キャンセル）で2発当てたあと、ここから必殺技キャンセルで連続技を狙えるので、ヒット確認連続技としてうまく使っていこう。密着時より若干離れた間合いでは、しゃがみ中Ⓚと遠距離立ち中Ⓚを使って牽制していく。後者は新たに追加された技なのだが、斜め上へと蹴りを出すので、跳び込み防止技として役立ってくれるぞ。

跳び込みは下方向に判定の強いジャンプ強Ⓟを使っていくといい。空対空には判定面から見てジャンプ強Ⓚ、攻撃発生の点ではTC①がオススメだ。この2つの技はなにかとお世話になる技なので、存在を覚えておこう。

最後にターゲットコンボだが、基本的にはTC④とTC⑤の2つがあればいい。どちらも2発止めのスキが小さいため、こちら側の攻勢を維持でき、また、TC⑤に関しては3発目キャンセル弱鉄山靠につなぐことで、連続技兼有効な連係として機能してくれる。

投げ① 膝蹴り

レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

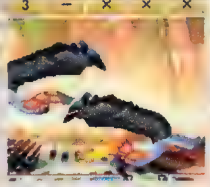
3	−	×	×	×



投げ② モンキーフリップ

←or→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	−	×	×	×



TC④ 近(遠)距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ

5(6)	+2/+4/+6（立ち強Ⓟ）→-4/D/D（➡+強Ⓟ）	
(近)必/SA(遠)×→×→SA	立/屈	上
立ち中Ⓟ	立ち強Ⓟ	➡+強Ⓟ



TC⑤ 近距離立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ

4	+3/+3/+3（立ち弱Ⓚ）→-5/-3/-1（立ち中Ⓟ）	
連/必/SA→必/SA→必/SA	立/屈	上/下→上/下→上
近距離立ち弱Ⓟ	立ち弱Ⓚ	立ち中Ⓟ



ユン YUN

特殊技　旋風脚　→+中Ⓚ
20　-1/0/+1
×　立　上



特殊技　打開　→+強Ⓟ
18　-7/D/D
×　立/屈　上



特殊技　雷撃蹴　(最高or前方ジャンプ中)↓+Ⓚ
弱7/中9/強7　—
×　立　上



必殺技　虎撲子　↓↙←+Ⓟ(↓↙←+ⓅⓅでフェイント)
弱25/中25/強25　弱0/D/D、中0/D/D、強0/D/D
弱　/中　/強　立/屈　上　×



必殺技　絶招歩法　↓↘→+Ⓟ
弱8/中11/強14/EX14　弱-11/D/D、中-11/D/D、強-11/D/D、EX-2/D/D
弱×/中×/強×/EX×　立/屈　上　★



必殺技　鉄山靠　→↓↘+Ⓟ
弱15/中19/強23/EX11　弱-1/+1/+3、中-3/D/D、強-5/D/D、EX-7/D/D
弱　/中　/強　/EX　、×　立/屈　上/下　★



必殺技　二翔脚　→↓↘+Ⓚ
弱5/中7/強9/EX5　弱-25/D/D、中-26/D/D、強-28/D/D、EX-28/D/D
弱×/中×/強×/EX×　立/屈　上/下　★



旋風脚／しゃがみガード不能の中段攻撃。ガードされてもまったくスキがないのが強みだ。下段から連係でつなぐもよし、リーチを生かして中間距離から不意に出すもよし。リープアタックと併用し、相手のガードを崩すのに使っていこう。
打開／大きく踏み込み、震脚とともに両手を広げて攻撃する。リーチはあるが、いかんせん攻撃発生が遅く、中間距離で使いにくいのが難点。この技は広げた手の両方に攻撃判定があるので、これを利用して相手の跳び込みに対して出すといいだろう。うまく相手の下に潜り込めれば、後ろに伸ばした手が当たるため、対空技として機能するぞ。
雷撃蹴／ジャンプの高さが一定以上に達すると出すことができる、素早く鋭いジャンプ攻撃。弱中強では滑空する角度が異なり、これを使い分けることでめくりやわざと空振りさせるなど、多彩な攻めを展開できる。ユンの主力となりうる攻撃だ。
虎撲子／両手を前に突き出し、震脚とともに発勁をくらわす。攻撃判定はその両手部分だけではなく、見えない「気」の部分にも存在している。攻撃発生が極端に遅い代わりにスキはほとんどなく、攻撃力とスタン値が非常に高いのが特徴だ。なお、EX技の入力方法（Ⓟボタンを2つ以上同時押しにする）で、攻撃判定のないフェイント技になる。
絶招歩法／拳を前に突き出し、突進する必殺技。弱中強では攻撃発生と移動距離が大きく変化する。基本的には攻撃発生の早い弱を使い、連続技や中間距離での奇襲技に用いる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、反撃を確実に受けてしまうので多用は控えよう。EX絶招歩法は2ヒット技に変化し、ガードされたときのスキが小さくなるが、これといった使い道はない。
鉄山靠／弱中強の違いは攻撃発生と突進距離だけでなく、ヒット効果にも見られる。弱は攻撃発生が早くスキが小さいため、連続技や連係に織り交ぜて使うといい。中、強は連続技には組み込めないが、ヒット後に相手を浮かす効果があり、そこへ追い打ちが可能なため、大ダメージを見込める。EX鉄山靠は弱よりも攻撃発生が早くなり、2ヒット技に変化、さらにダウン効果も付く。
二翔脚／前作の穿弓腿に比べ地上での攻撃判定は小さいが、上方向への攻撃判定が大きいので、対空技としては高性能。EXの場合は無敵時間があるので、その信頼性も高い。さらに、浮いた相手に追い打ちが可能なので、ダメージも期待できる。

必殺技	前方転身（ぜんぽうてんしん）	→↘↓↙←+Ⓚ	弱8／中8／強8		−(技成立時は+14)	
			弱×／中×／強×	×	×	×



SAⅠ	揚炮（ようほう）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-27／D／D
			立／屈		上

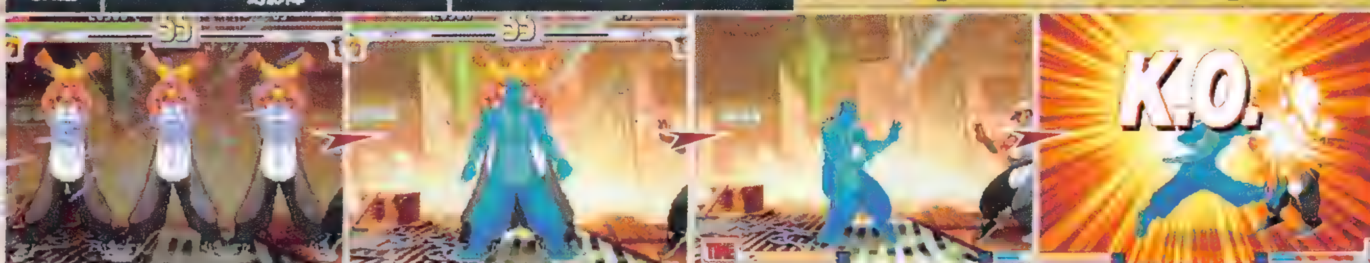


SAⅡ	槍雷連撃（そうらいれんげき）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3	4	-27*／D／D
			立／屈		上



*ユンvsユンで、立ちガードした場合の数値

SAⅢ	幻影陣（げんえいじん）	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	−	−
			−		−



前方転身／相手の背後をとるコマンド投げで、ボタンによる違いはない。投げ技自体に攻撃力はないが、相手は一瞬行動不能になり、そこへこちらの攻撃を加えることができる。最も安定し、かつ全キャラクターに決まるものは、しゃがみ中Ⓚキャンセル中絶招歩法。また、EX技を使うのならEX鉄山靠がオススメだ。投げ間合いは通常投げよりも広いので、うまく活用していこう。

揚炮／挑領→鉄山靠→揚炮と重い技を3発連続で叩き込むスーパーアーツ。SAゲージが長く、ストック数は1しかないが、破壊力は抜群。弱点といえば、EX技にゲージをあまり使えないことと、リーチの短さくらいなもの。攻撃発生が早い上に無敵時間もあるので、対空や連続技など、あらゆる局面で使っていけるぞ。さらにヒット後は相手を浮かすことができ、中鉄山靠→強絶招歩法をはじめ、いろいろな技で追い打ちが可能だ。

槍雷連撃／大きく踏み込みつつヒジ打ちを繰り出し、連続して打撃を加えるスーパーアーツ。SAゲージが短くストック数が多い代わりに、技自体の攻撃力が低いのが特徴。揚炮と違い、EX技にゲージを多くまわすことができるのが魅力的だ。

前作からの大きな変更点として、TC④をSAキャンセルしても連続ヒットしなくなったことが挙げられる。これは初段の攻撃発生が遅くなったためで、それに伴いノーキャンセル連続技もほとんど狙えなくなってしまった。しかし攻撃発生までの全身無敵は相変わらずで、突進力があるため、間合いが離れる技への反撃技としても最適だ。総合的に見れば、決して性能の悪い技ではないぞ。

幻影陣／発動後、自分の分身を作り出し、一定時間技の性能を変化させる特殊スーパーアーツ。幻影陣中の主な変化には以下の5つが挙げられる。

①攻撃動作が高速化
②すべての技に空中コンボ判定がつく
③鉄山靠が2ヒット、絶招歩法が3ヒット技に変化
④攻撃力が低下
⑤地上ターゲットコンボ(TC③、TC④)が使用不能

発動後はSAゲージがタイマーに変化し、それが0になるまでこの状態を保つ。なお、この技は①と②の変化を利用して、連続技に用いるのが基本。また、①の変化からほとんどの通常技のスキがなくなるため、強力な連係が組み立てることが可能だ。これを利用し、相手のガードを崩す手段として用いるのも有効な使い方といえる。

YAN

ヤン

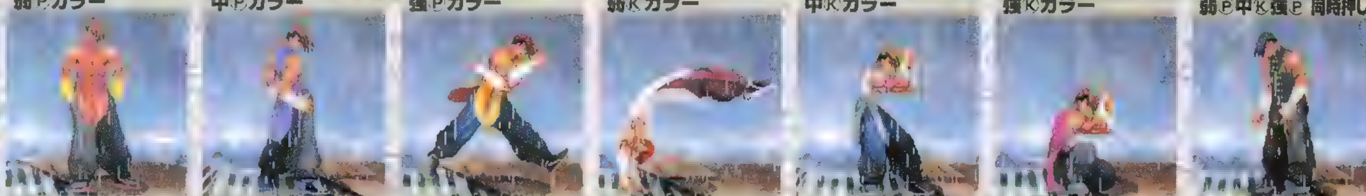


疾風の青龍

街の平和を守るのは誇りある仕事だ。当然「闇の組織」なるものの暗躍を許してはおけない。兄のユンも使命感に燃えている。「まあ、今回も俺にまかせとけ」得意げなユンに、ヤンは心中でつぶやく。「いつまでも頼りっぱなしじゃないぜ。見てろよ兄貴!」

高速移動技「[illegible]」の[illegible]に機動力が増したヤン。[illegible]の変更も相まって、ますますユンとの[illegible]キャラとなっている。基本的にリーチが[illegible]、[illegible]いかに、[illegible]ていけたい。[illegible]だけでなく、[illegible](コマンド投げ)からの連続技や[illegible]による[illegible]の連係を見せて[illegible]してやろう。

カラーバリエーション



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	4 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	5 +6/+7/+8 必/SA 立/屈 上	6 +2/+1/0 必/SA、× 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/D/D HJ 立/屈 上	15 -8/-6/-4 × 立/屈 上
[illegible]	4 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	6 -2/-1/0 × 立/屈 上	10 -5/-3/-1 × 立/屈 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	10 -4/-3/-2 × 立/屈 上	15 -8/-6/-4 × 立/屈 上
[illegible]	4 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +2/+3/+4 × 屈 下	9 0/+1/+2 ×、× 立/屈 上/下	5 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	8 -1/0/+1 必/SA 屈 下	11 -7/D/D × 屈 下
[illegible]	3 – × 立 上	4 – × 立 上	9 – × 立 上	4 – × 立 上	7 – × 立 上	6 – × 立 上
[illegible]	3 – × 立 上	4 – × 立 上	6 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	6 – × 立 上



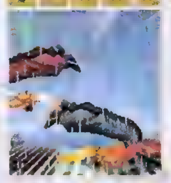
投げ① [illegible] ➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–		
×		×	×



投げ② モンキーフリップ ⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ③ 膝蹴り レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



TC① 斜めジャンプ中Ⓚ→⬇+中Ⓚ

7	–	
×	立	上



ヤンの通常技は全体的にリーチが短く、攻撃判定に優れているわけでもない。通常技単体に頼らず、連係として生かすことが大切だ。

立ち技では、連続技狙いの近距離立ち中Ⓟ、ジャンプ防止＆カウンター目的の遠距離立ち中Ⓟや遠距離立ち中Ⓚを多用していく。使用頻度は落ちるが、攻撃力とスタン値の高い遠距離立ち強Ⓟも狙う価値は充分にある。近距離での対空技になる近距離立ち中Ⓚは、ヒット後に穿弓腿などで空中追い打ちが狙えるだけでなく、ハイジャンプキャンセルを使った連係としても有効だ。なお、遠距離立ち強Ⓟは➡+強Ⓟと入力することで、近距離でも出すことができる。

しゃがみ技は、攻撃発生が早くスキのないしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟを固めに使い、下段からの連続技狙いには主にしゃがみ中Ⓚを使っていく。

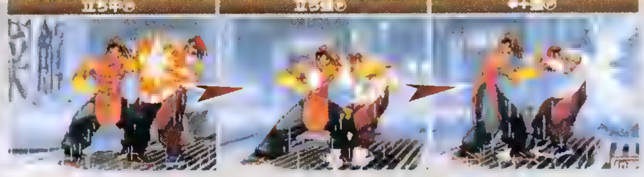
ジャンプ攻撃で多用するのは雷撃蹴（次ページ参照）だが、それ以外では斜め上に判定の強いジャンプ強Ⓚやターゲットコンボになるジャンプ中Ⓚを使っていく。

投げは連打でヒット数が増え、スタン値も高い膝蹴りがオススメ。リープアタックは、終わり際を当てれば雷震魔破拳や転身穿弓腿が連続技になる点に注目。

TC②の最後（虎撲子）は、ヒット時に相手を吹き飛ばす。SAキャンセルがかかるので、転身穿弓腿や雷震魔破拳につなぐことができる。前作と違って割り込みブロッキングされる恐れがあるので、ガードされていたら出し切らずに止めること。TC③の2発目（近距離立ち中Ⓚ）にはハイジャンプキャンセルがかからず、3発目がヒットしても相手はダウンしない。

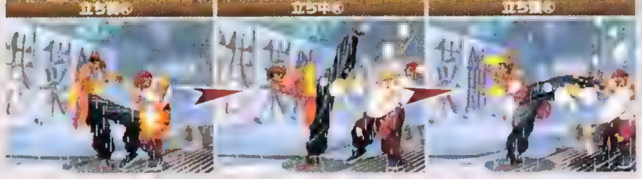
TC② 近(遠)距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅+強Ⓟ

5(6)	-5/-3/-1(立ち強Ⓟ)→-2/D/D(⬅+強Ⓟ)	
(近)必/SA(遠)×→×→SA	立/屈	上
立ち中Ⓟ	立ち強Ⓟ	⬅+強Ⓟ



TC③ 立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ

4	-4/-3/-2(立ち中Ⓚ)→0/+1/+2(立ち強Ⓚ)	
必/SA→×→×	立/屈	上/下→上→上
立ち弱Ⓚ	立ち中Ⓚ	立ち強Ⓚ



ヤン YANG

特殊技	旋風脚	→+中Ⓚ
20	-1/0/+1	
×	立	上



特殊技	雷撃蹴	(垂直or前方ジャンプ中)↓+Ⓚ
弱7/中9/強7	–	
×	立	上



必殺技	穿弓腿	↓↘→+Ⓚ	
弱9/中5～*/強4～*/EX4～*	弱 -25/D/D、中 -19/D/D、強 -16/D/D、EX -16/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上/下	★



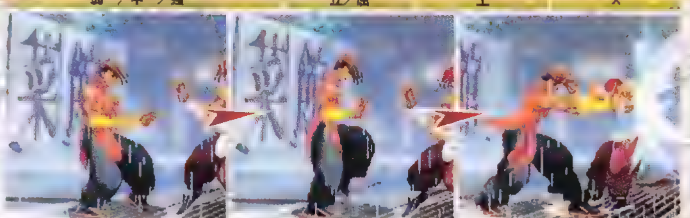
*中、強、EXは相手との距離によって攻撃発生が変化する　数値は密着時のもの

必殺技	蟷螂斬	↓↘→+Ⓟ(3回まで入力可能、EXは5回)	
弱9/中9/強9/EX8	弱* -1/+1/+3、中* -5/-3/+1、強* -9/-7/-4、EX* -4/-2/0		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★

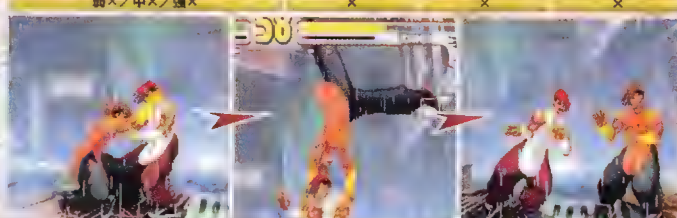


*●弱・2段目 -4　-2　0、3段目 -7　D/D　●中・2段目 -8/-6/-4、3段目 -11、D　D　●強・2段目 -12　-10　-8、3段目 -15　D　D　●EX・2段目 -6　-4　-2、3段目 -8　6　4、4段目 -11　-9　-7、5段目 -9　D　D

必殺技	白虎双掌打	↓↙←+Ⓟ(↓↙←+ⓀⓀでフェイント)	
弱22/中22/強22	弱 -3/D/D、中 -3/D/D、強 -3/D/D		
弱　/中　/強	立/屈	上	×



必殺技	前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ	
弱8/中8/強8	–(技成立時は+14)		
弱×/中×/強×	×	×	×



旋風脚／中段攻撃。リープアタックに比べ攻撃発生は遅いが、ガードされても反撃を受けることがないのが利点。終わり際がヒットした場合は転身穿弓腿につなげることも可能。

雷撃蹴／ハイジャンプを含めた垂直か前方ジャンプ時に、ある程度の高度以上から繰り出せる技。見た目通りの中段攻撃。弱中強で角度が変化し、弱だと垂直に近いくらいの急角度で降下速度は遅め。強だと角度が浅く、速度が速い。中はその中間あたりの性質となっている。相手を跳び越したあとは、コマンドが逆方向になる点に注意。

穿弓腿／2ヒット技で、弱中強によって移動距離が変化する。弱はほとんどその場から上昇するが、強はかなりの距離を前転してから上昇を始める。中穿弓腿は近距離立ち中Ⓚで浮かせたあとの追い打ちに使える。EX穿弓腿は3ヒット技になり、相手をサーチして自動的に上昇するようになる。さらに前方転身から連続技になり、ヒット後は画面端以外でも追い打ちが可能となる。スーパーアーツの転身穿弓腿などで追い打ちしよう。

蟷螂斬／追加入力によって最大3ヒットし、3発目がヒットすると相手は吹っ飛ぶ。1発目を比較した場合、弱中強の攻撃発生に差はないが、ダメージと硬直時間が違う。弱だと攻撃力は低いがスキが小さく、強だと攻撃力が高い代わりにスキも大きい。2発目以降だと弱でもかなり反撃を受けやすくなってしまうので、1発目を弱蟷螂斬にして、ガード時は1発止めにし、ヒット時は2発目以降をダメージの高い強にするといい。EXは追加入力によって最大5ヒットする。EXだと1発止めでもスキは大きいが、実際は技のモーションが早いため、反撃は受けにくい。フルヒット時のダメージは強蟷螂斬をわずかに上回る。

白虎双掌打／攻撃発生は遅いが、攻撃力とスタン値が高い。画面端でヒットした場合は立ち強Ⓟなどで追い打ちが可能。なお、EXのコマンド入力方法で、ユンの虎撲子と同じく攻撃力のないフェイント技に変化する。

前方転身／相手をつかんで頭上から背後に回り込む投げ技。相手の背後に回ったあとはこちらのほうが先に動けるので、そのスキに連続技を叩き込むことができる。主にしゃがみ中Ⓚからの連続技を狙っていく。通常投げに比べて投げ判定発生は遅いが、投げ間合いがわずかに広く、追い打ちを含めたダメージの高さが魅力。

必殺技	快跑(かいほう)	→↓↘+Ⓚ	―	―		
			弱×／中×／強×	―	―	×



SA I	雷震魔破拳(らいしんまっぱけん)	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	8	+1/D/D
			立/屈		上



SA II	転身穿弓腿(てんしんせんきゅうたい)	↓↙←↓↙←+Ⓚ	2	2	-69/D/D
			立/屈		上/下



SA III	星影円舞(せいえいえんぶ)	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	―	―
			―		―



快跑／『3rd』で新たに追加された高速移動技。弱中強で移動距離が違い、弱は近く、強は遠くに出現する。相手をすり抜けることもできるため、意表をついて相手の背後に回り込み、翻弄していきたい。移動中は無敵に見えるが、無敵時間はほんの一瞬、姿が消えきった瞬間だけなので注意。

雷震魔破拳／一定距離突進し、ヒットするとすれ違いざまに目にも留まらぬ連撃を叩き込む。最大ストック数は1と少ないが、ヤンのスーパーアーツのなかでは最も攻撃力が高い。ガードされてもまったくスキがない（というより、むしろこちらのほうが早く動ける）のだが、攻撃発生が遅く、発動時の暗転画面を見てからブロッキングされてしまう危険もあるので、カウンター狙いとしてはオススメできない。前方転身後の連続技やブロッキング後の返し技などに使っていこう。ちなみに、ヒット数は7で、ガードされると突進時の一撃で技が終わってしまう。

転身穿弓腿／前転で高速突進し、相手をサーチして上昇する。攻撃発生が早く、空中の相手も拾うことができるので、連続技や返し技として重宝する。うかつに飛び道具を撃つ相手には、突進時の低姿勢を生かしたカウンター技としても使える。

SAゲージは長めで、なおかつ最大ストック数が2なので、EX技も使っていける点が魅力。リープアタックから連続技にすることも可能で、連続技や返し技、飛び道具へのカウンターなどに使えるためヒットチャンスが多く、最も使いやすいスーパーアーツと言える。。なお、ヒット時、ガード時に関わらず、ヒット数は7となっている。

星影円舞／本体の動きをトレースする分身が2体付く。分身はブロッキングされても（飛び道具のように）ヒットストップがかからないため、ブロッキングにも比較的強い。星影円舞中はコンボ補正がきつく、攻撃力が激減してしまうが、SAゲージが極端に短いので数多く使っていくことが大切。「積極的に攻めてSAゲージをタメ、ダウンさせたらすぐに使う」を繰り返そう。通常投げの膝蹴り後や「立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ」の←+強Ⓟ部分にキャンセルをかけるなど、ダウンさせたら惜しまずに使っていこう。一見ガードさせてもガリガリ体力をケズっているように見えるが、ケズれるのは本体攻撃のみで、分身攻撃で体力をケズれるわけではない点に注意。めくり雷撃蹴や中段攻撃などで相手のガードを崩すことが大切だ。

RYU

リュウ



孤高の求道者

幾万もの闘いを走りぬけ、無数の拳を交わし合ったリュウ。「真の格闘家」たる道はいまだ漠然とし形を成さない。だが彼は迷わない。彼を高みに導く確かなもの、新たな強敵との出会いを信じて歩みつづける限り。

ゆったりした動きから、瞬時に変わったときの動きの鋭さには誰もが目を見はる。そこに強い一撃が同居しているのが、リュウというキャラクターだ。地上戦がメインではあるが、いろいろな速攻技をガンガン出して連係していくタイプではない。通常技は単発として出し、相手キャラの攻撃を止めるタイプといえるだろう。攻守が安定していた。

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー 勝利 / 中Ⓟカラー 勝利 / 強Ⓟカラー 前方ダッシュ / 弱Ⓚカラー 後方ダッシュ / 中Ⓚカラー 立ちガード / 強Ⓚカラー しゃがみガード / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +3／+3／+3 連*／必／SA 立／屈 上／下	6 +1／+2／+3 必／SA 立／屈 上	5 -4／-2／0 必／SA 立／屈 上	5 +2／+2／+2 × 立／屈 上／下	5 +2／+4／+6 必／SA 立／屈 上	9 -5／-3／-1 × 立／屈 上
遠距離立ち	5 +4／+4／+4 連／必／SA 立／屈 上／下	6 +4／+5／+6 必／SA 立／屈 上	12 -3／-1／+1 × 立／屈 上	5 +2／+2／+2 × 立／屈 上／下	7 -5／-4／-3 × 立／屈 上	9 -5／-3／-1 × 立／屈 上
しゃがみ	5 +3／+3／+3 連／必／SA 立／屈 上／下	6 +3／+4／+5 必／SA 立／屈 上／下	6 -8／-6／-4 必／SA 立／屈 上／下	6 +1／+1／+1 連／必／SA 屈 下	8 -3／-2／-1 必／SA 屈 下	8 -13／D／D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上

*空振り時はキャンセル不可能

投げ① 背負い投げ レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 –
× × ×



投げ② 巴投げ ⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3 –
× × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜24 -5〜+2／0〜+8／+1〜+9
× 立 上



TC 遠距離立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ

12 -9／-7／-5
×・×　立／屈　上



リュウの通常技は、さまざまな場面で活躍できる技が多い。立ち弱Ⓟや遠距離立ち中Ⓟは突進系の技を止めることができ、遠距離立ち中Ⓚは相手側の出した牽制技をつぶす働きがある。立ち強Ⓚは前作に比べて攻撃発生が遅くなったが、今回もジャンプ防止として使っていける。ただし、空振りで出し続けるのは控えよう。

しゃがみ技では、しゃがみ弱Ⓟとしゃがみ中Ⓟ以外はすべて使える。しゃがみ強Ⓟは対空技になり、しゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓚは連続技への連係として、しゃがみ強Ⓚはヒットすれば相手を転ばせることができ、その後に起き上がりを攻めにいくことができる。

ターゲットコンボは攻撃発生の遅さとリーチの短さが手伝って、若干入りにくくなっている。投げは背負い投げと巴投げの二つ。巴投げは相手を背後に投げるので、画面端に追い詰められているときに使用すると、相手との位置が逆になるで有効だ。自分が画面のどの位置にいるか、状況に応じて使い分けよう。リープアタックは前作と違い、攻撃判定が出るまでに若干間がついた。

特殊技	鎖骨割り	→+中Ⓟ
15	-1/+1/+3	
×	立	上



特殊技	鳩尾砕き	→+強Ⓟ
19	+2/+4/+6	
×	立/屈	上



必殺技	波動拳	↓↘→+Ⓟ	
弱11/中11/強11/EX11	弱-9/-8/-7、中-9/-8/-7、強-9/-8/-7、EX 0/D/D		
弱 /中 /強 /EX	立/屈	上	★



灼熱波動拳

必殺技	昇龍拳	→↓↘+Ⓟ	
弱4/中4/強4/EX3	弱-24/D/D、中-32/D/D、強-38/D/D、EX-37/D/D		
弱 /中 /強 /EX	立/屈	上/下	★



必殺技	竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ	
弱11/中12/強12/EX11	弱-12*/D/D、中-8*/D/D、強-11*/D/D、EX-4*/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



*立ちガード時

必殺技	空中竜巻旋風脚	(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ	
弱8/中8/強8/EX7	−		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



鎖骨割り／しゃがみガード不能の2段技で、拳をねじ込むようにして下へ振り下ろす。主に近距離戦で下段技を混ぜて2択をかけるのに使用する。
鳩尾砕き／少し前進してから腹部を攻撃する2段技で、ガードされてもスキがない。ただし前進してから攻撃判定が出るので、近距離戦で使用すると投げられやすい。相手キャラとの間合いを考えて使うようにしよう。ヒットすると、ノーキャンセルで真空波動拳が連続ヒットする。
波動拳／練った気を放つ飛び道具で、ボタンによる違いは弾速のみ。弱で出した場合は遅く、強だと速く飛んでいく。威力と硬直時間は、どのボタンで出しても一緒だ。EX技にすると灼熱波動拳となり、炎をまとった2段技になる。至近距離でガードされても反撃されないのが特徴だ。主な使い方としては、しゃがみ中Ⓚからの連続技はもとより、離れた間合いから牽制として出したり起き上がりに重ねて出しておくなど、その使い方は様々だ。ただし硬直時間が少し長めなので、近距離でガードされると突進系のスーパーアーツで反撃されてしまう。相手キャラのゲージがMAXになっていないか、よく見て撃つようにしよう。
昇龍拳／拳と膝を突き出しながら、上昇していく対空技。上昇しきるまで攻撃判定は常に出ているが、上昇中に当てるよりも根元（地上）で当てたほうが威力は高い。ボタンによる違いは威力と上昇していく高さで、弱は威力と上昇力が低く、強は威力、上昇力ともに高い。EX昇龍拳は2段技になり、攻撃判定が出るまでのわずかの間だけ無敵時間が存在する。どの部分でもヒットすれば確実に相手キャラをダウンさせることができるが、空振りしたり、ガード、ブロッキングをされるとスキだらけになる。対空技以外にも、連続技としても使用する。
竜巻旋風脚（空中竜巻旋風脚）／体を竜巻のように回転させながら蹴りを相手キャラに叩き込む技で、体の小さいキャラにしゃがまれると当たらないという特徴を持つ。ボタンによる違いは移動距離、威力、そして回転数になる。弱は1回転で軌道が低く、すぐに着地する。中と強は3回転と同じ回転数ではあるが、威力は強のほうが高く移動距離も長い。ただしガード時に反撃を受けにくいのは中竜巻旋風脚。EXは真空竜巻旋風脚となり、その場で高速回転する。しゃがんでいる相手にも当てることができ、硬直時間も竜巻旋風脚より短い。

必殺技	上段足刀蹴り	←↙↓↘→+Ⓚ	弱11／中14／強17／EX14	弱-12／D／D、中-11／D／D、強-10／D／D、EX-12／D／D	
			弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



SAⅠ	真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-12／D／D
			立／屈		上



SAⅡ	真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	2	-25／D／D
			立／屈		上／下



SAⅢ	電刃波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ(タメ)	1	5	−／-31*／-31*
			×		上



また、この必殺技はジャンプの上昇中、下降中のどちらでも出すことができ、空中竜巻旋風脚にすることが可能だ（EX技も可能）。前方ジャンプの上昇中に出した場合は飛距離が長くなり、下降中はわずかだが飛距離が伸びる。しかし、後方ジャンプの上昇中は飛距離が短く、安易に間合いを離すことはできなくなっている。

上段足刀蹴り／真横より少し上方を攻撃する蹴り技で、ボタンによる違いは威力と移動距離、それと攻撃発生にある。弱はその場で蹴りを出し、攻撃発生が早いぶんダメージが低く、硬直時間が長い。強は攻撃発生が遅い代わりにダメージが高く、ガードされたときの硬直時間は弱よりは短い。EXは中で出したものと同じモーションになり、ヒットさせると相手を画面端まで吹っ飛ばし、叩きつけたあと画面中央まで跳ね返らせる効果がある。この跳ね返ってきた相手キャラに、追い打ちを加えることが可能だ。

真空波動拳／波動拳が5つ重なっている飛び道具で、連続技としての使用率が高い。このスーパーアーツはSAゲージが長く、2つまでストックできるので、真空波動拳だけでなくEX技を多く使うこともできる。しかし時間停止から波動拳を撃つまでの間に少し間があるので、相手キャラの攻撃が重なっていると、真空波動拳が射出されずに止められてしまうことがある。

真・昇龍拳／昇龍拳を超強力にした技。1発目の根元がヒットすると2発目のアッパーで相手キャラを突き上げ、そのあと上昇する力を利用して拳とヒザを叩き込む。3つのスーパーアーツの中一番威力がある。ガードされたり、1発目で相手キャラを捕らえられないと多段ヒットの昇龍拳となり、ダメージも低くなってしまう。

1発目で捕らえた場合は相手キャラを上方に吹っ飛ばすので、落下中に強上段足刀蹴りや波動拳で追い打ちを加えることができる。

電刃波動拳／電気をまとったガード不能（ブロッキングは可能）の波動拳で、ボタンを押しっぱなしにしておくと電気を充電することができ、攻撃力とスタンゲージ増加量が高くなる。この充電している時間が長いほど波動拳の段数が増えていき、最大5発まで充電できる。また、レバーをぐるぐる回したり他のボタンを連打することで、より早い充電が可能だ。全段ヒットすると、相手を確実にスタンさせることができる。

KEN

ケン



炎の昇龍

格闘大会参加にむけて意気込むショーンを尻目に、ケンはため息をつく。久しく骨のある相手と闘っていない。このままでは腕も鈍るばかりだ。そんな折、「謎の組織」の噂が彼の耳に届く。忘れかけていた、身を焼く危険の匂い。ケンの瞳に熱い炎が戻ってきた。

飛び道具の波動拳、対空兵器の昇龍拳という2大必殺技を持つケンは、格闘家として非常にバランスのとれたキャラである。得意とするのは至近距離の戦闘で、素早いダッシュを繰り返しながら下段攻撃を中心とする強力な小技を刻み、相手のガードを切り裂いていく戦術が非常に強力。従来の「跳ばせて落とす」スタイルにこだわらず闘っていこう。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー　中Ⓟカラー　強Ⓟカラー　弱Ⓚカラー　中Ⓚカラー　強Ⓚカラー　弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



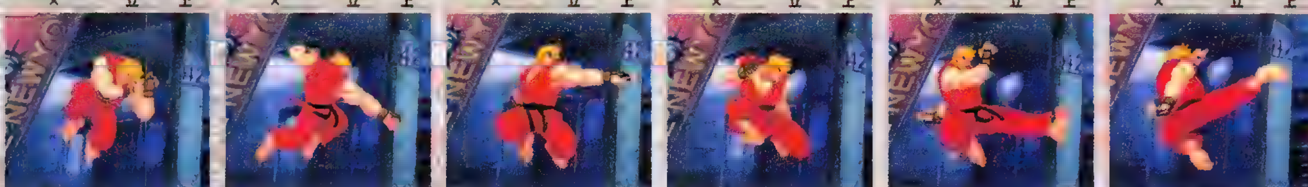
エフェクトグラフィック

スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



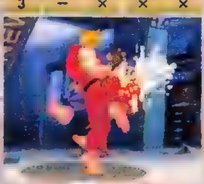
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +3/+3/+3 連*/必/SA 立/屈 上/下	5 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	7 -2/0/+2 必/SA 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -6/-2/0 × 立/屈 上	12 -4/-2/0 × 立/屈 上
遠距離立ち	6 +4/+4/+4 連/必/SA 立/屈 上/下	7 +3/+4/+5 × 立/屈 上	10 0/+2/+4 × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	9 -6/-2/0 × 立/屈 上	12 -4/-2/0 × 立/屈 上
しゃがみ	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上/下	6 -8/-6/-4 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+1/+1 連/必/SA 屈 下	7 -3/-2/-1 必/SA 屈 下	8 -13/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	6 － × 立 上	7 － × 立 上	8 － × 立 上	6 － × 立 上	6 － × 立 上	8 － × 立 上
斜めジャンプ	5 － × 立 上	6 － × 立 上	7 － × 立 上	5 － × 立 上	6 － × 立 上	7 － × 立 上




*空振り時はキャンセル不可能

投げ① 膝蹴り
弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 － × × ×



投げ② 背負い投げ
➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 － × × ×



投げ③ 地獄車 ⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 －
× × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16~23 -5~0/0~+7/+1~+8
× 立 上



TC 近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ
5 -2/0/+2
必/SA→必/SA 立/屈 上



ケンの通常技は全体的にクセが少ないものが多いが、やや遠距離で相手を牽制できる技と、接近戦で小回りの利く技をうまく使いこなしていく必要がある。

遠距離戦の牽制で多用するのが、リーチの長い立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚ。前者は先端をかすめるように散らして相手の跳び込み封じに、後者は立ち中Ⓚの間合いよりもやや近い距離の相手と差し合う際に使える技だ。

近距離戦では、なんといってもしゃがみ弱Ⓚの連打が使える。この技は非常に発生の早い下段なので、密着状態から2発ほど出しておき、ヒットしていたら後述のスーパーアーツにつなげる連続技を練習してみよう。また、しゃがみ弱Ⓚを当てやすくするため、中段攻撃のリープアタックも合わせて使っていくといい。

唯一のターゲットコンボについては、始動技が近距離立ち中Ⓟなのでやや使いにくい印象を受けるが、2段目をキャンセルして弱の昇龍拳につなげばダメージは大きい。ジャンプ中Ⓚで相手をめくったあとや、近距離でブロッキングを成功したあとなどは積極的に狙っていこう。

特殊技	踏み込み前蹴り	→+中Ⓚ
17	-4/-1/0	
×	立/屈	上



特殊技	稲妻かかと割り	→+中Ⓚ or 中Ⓚ押しっぱなし
19*	+1/+2/+3	
×、×	立	上



*数値は→+中Ⓚで出したときのもの

特殊技	紫電かかと落とし	←+強Ⓚ（強Ⓚ押しっぱなしでフェイント）
31	-1/+1/+3	
×	立	上



フェイント



必殺技	波動拳	↓↘→+Ⓟ	
弱12/中12/強12/EX13	弱 -11/-10/-10、中 -11/-10/-10、強 -11/-10/-10、EX -6/D/D		
弱[illegible]/中[illegible]/強[illegible]/EX[illegible]	立/屈	上	★



必殺技	昇龍拳	→↓↘+Ⓟ	
弱3/中4/強4/EX2	弱 -17/D/D、中 -24/D/D、強 -31/D/D、EX -36/D/D		
弱[illegible]/中[illegible]、×/強[illegible]、[illegible]、×/EX[illegible]、[illegible]、×、×	立/屈	上/下	★



踏み込み前蹴り／前進しつつ前蹴りを繰り出す技。めり込ませるようにガードさせるとスーパーアーツ等で反撃を受ける可能性はあるものの、相手も正確に反撃するのは難しい。むしろガードさせてブロッキングを狙うくらいの気持ちで使おう。
稲妻かかと割り／しゃがみガード不能のカカト落とし。このタイプの「ジャンプしない」中段攻撃に対しては相手もガードが甘くなる傾向にあるため、使用頻度をわきまえて使えばヒット率は高いだろう。また、この技は立ち中Ⓚ後に中Ⓚボタンを押しっぱなしにすることでも出すことができる。性能は→+中Ⓚと変わらないが、こちらは派生技という点を生かし「立ち中Ⓚをガードして思わず動いてしまった」相手に当てるのが主な使い方になる。とはいうものの、立ち中Ⓚをガードしたあとで冷静に技を出されると、あっさりつぶされて痛い目にあうので、使いすぎないように注意しよう。
紫電かかと落とし／前進しつつ→+中Ⓚとは違ったカカト落としを繰り出す。発生は遅いがガードされてもスキはないので、起き攻めなどに使ってみよう。だが、この技の特筆すべきはボタンを押し続けたときのフェイントにある。フェイントにすると技が途中で止まるので、いきなり投げてみたり、驚いて技を出した相手を返り討ちにしたりと、工夫すれば面白い使い方が見つかるはずだ。
波動拳／掌に集中させた気を放出する飛び道具。遠距離の相手に対する攻撃手段として有効な武器であることは間違いないが、スキが大きいので扱いが難しい。最も効果的な使い方は、しゃがみ中Ⓚをキャンセルして撃つ「足払い波動拳」だろう。この連係は牽制効果が高く、近距離でしゃがみ中Ⓚがヒットすれば連続技になるので、ここまでにヒットを確認してSAキャンセル疾風迅雷脚などにつなぐ連続技も狙ってみるといい。また、波動拳をEXで使った場合、2ヒットして相手がダウンするようになり、相対的にスキも小さくなる。
昇龍拳／攻撃判定の強いジャンピングアッパーカットで、弱、中、強、EXの順にヒット数が上昇する。EXを除けば無敵時間こそないものの、出した瞬間から投げられ判定がなくなるため、リーブ後の2択や多段の対空兵器、SAキャンセルしての連続技など、用途が多岐に渡る必殺技である。また、技の強弱で攻撃判定が大きく変わるのもポイントで、弱は足元が強く、強とEXは横方向へ広い攻撃判定を持っていることを覚えておこう。

必殺技	竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ
弱7／中7／強7／EX5	弱 -5／-3／-3、中 -6／-4／-4、強 -7／-5／-5、EX -3／-1／-1	
弱○*／中○*／強○*／EX○*	立／屈	上	★



*1発目のヒザ部分のみSAキャンセル可能

必殺技	空中竜巻旋風脚	(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ
弱8／中8／強8／EX7	−	
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



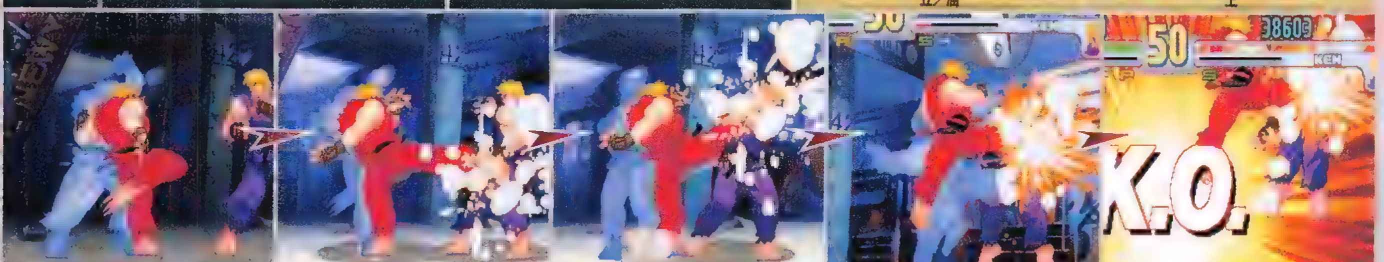
SA I	昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-38／D／D
			立／屈		上／下



SA II	神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ(連打)	1	3	-80／D／D
			立／屈		上／下



SA III	疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ	3	3	-11／D／D
			立／屈		上



竜巻旋風脚(空中竜巻旋風脚)／連続跳び蹴りを叩き込む必殺技。地上の竜巻旋風脚はリュウ、豪鬼のものと違い、どれで出してもしゃがんでいる相手に当たるのが特徴。主な用途はターゲットコンボやしゃがみ中Ⓚからの連続技になるが、弱の移動距離が短いことを利用して奇襲作戦に使うのも面白い。また、空中竜巻旋風脚がヒットして相手が空中にいる場合は、その後追い打ちが狙える。
昇龍裂破／ケンのトレードマークともいえるスーパーアーツで、昇龍拳を3回連続して繰り出す。ゲージの長さは最も長く、ダメージは神龍拳についで2番目。対空技として使えないこともないが、その場合は途中で相手を落としやすいので、主に地上の連続技として使っていくことになる。一見、他のスーパーアーツよりも地味な印象を受けるが、連続技として成立するパターンは神龍拳と比べて見劣りするものではないし、ストックが2本あるのでEX必殺技を使っても連続技の機会を逃しにくいというメリットもある。
神龍拳／回転を加えながら垂直方向に昇龍拳を繰り出すスーパーアーツ。ゲージの長さは昇龍裂破よりも短いが、ストックは1本のみ。ヒット時にきちんとボタンを連射しておけば、標準的なキャラの約半分の体力を奪うほどの破壊力がある。連続技としては(神龍拳に限らずケンのスーパーアーツすべてに共通していえることだが)、密着のしゃがみ弱Ⓚ2回からSAキャンセルでつながるので、近距離戦では常に狙っていこう。また、神龍拳独特の使い方として、跳び込んできた相手に昇龍拳SAキャンセル神龍拳という荒技もある。これは空中ブロッキングしづらい連係になっているので、強力な対空兵器として機能するはずだ。
疾風迅雷脚／突進しながら連続蹴りのラッシュを叩き込んだあと、竜巻旋風脚で蹴り上げるスーパーアーツ。ダメージはケンのスーパーアーツ中で最も低いが、ストックが3本でゲージが短いというメリットもある。連続技としては、しゃがみ中Ⓚキャンセル波動拳のSAキャンセルや、前述のしゃがみ弱Ⓚ連打からなどからつながるため、チャンスの幅はかなり広い。また、出始めの突進速度が速いため反撃技としての性能も高く、大振りな足払い系の技などをガードしたときは画面中央でも「実戦レベルで」反撃を狙っていける。全体的に堅実なプレイを好む人向けの性能を持ったスーパーアーツといえよう。

IBUKI

いぶき



高校生忍者

高校卒業を間近に控えたいぶき。学校推薦の就職ではなく、一般大学への進学を強く希望する。そのためには厳しい卒業試験にパスしなければならない。新しい出会いと甘い恋が待っている、そう思うだけで苦無磨きに力がこもる。「絶対、素敵な彼氏とキャンパスライフを楽しむんだから！」

高校生忍者・いぶきは、素早い身のこなしと、あらゆる体勢から繰り出される多彩な技の数々をもって闘う。特に移動技の多さ、機動能力の高さが突出しており、いかに相手を翻弄させるかが鍵だ。なお、前作「2ndインパクト」で猛威をふるったしゃがみ中Ⓚからのターゲットコンボと、一発逆転スーパーアーツである破心衝がなくなり、「押し」は弱くなった。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

勝利シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	7 +6/+7/+8 × 立/屈 上	10 -3/-1/+1 必/SA、× 立/屈 上	5 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	6 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	6 -11/D/D ×、HJ 立/屈 上
遠距離立ち	3 +6/+6/+6 × 立/屈 上/下	7 +6/+7/+8 × 立/屈 上	14 -1/+1/+3 必/SA 立/屈 上	5 +1/+1/+1 × 立/屈 上/下	6 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	10 -2/-1/+1 HJ* 立/屈 上
しゃがみ	4 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	10 +2/+3/+4 必/SA 立/屈 上/下	9 -3/-1/+1 SA/HJ 立/屈 上/下	6 +3/+3/+3 連/必/SA 屈 下	7 -2/-1/0 × 屈 下	11 -8/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	4 − × 立 上	6 − × 立 上	12 − × 立 上	5 − × 立 上	6 − × 立 上	11 − × 立 上
斜めジャンプ	4 − × 立 上	7 − × 立 上	12 − × 立 上	4 − × 立 上	8 − × 立 上	12 − × 立 上

*ヒット時のみ

投げ①	[illegible]
弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し	
3 − × × ×	



リーブ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



投げ②	翔び鎌	(ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
7	−	
×	×	×



いぶきの通常技は、特殊入力技や必殺技と同じようにクセの強いものが多い。それがこのキャラの特徴でもあるので、感覚的に使っていくのではなく、クセの強いものから順に覚えて、一つずつ丁寧に使っていきたい。

間合い別に見ていくと、近距離では立ち弱Ⓟと立ち中Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚと立ち中Ⓚの四つの技が役に立つ。立ち弱Ⓟは近距離版のほうは使わないようにし、遠距離版のほうをしゃがみ弱Ⓚなどからの連係として出していく。立ち中Ⓟもほぼ同じような使い方で、多少間合いが離れてから出すのが通例。立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓟはヒット、ガードさせたときのこちらの有利時間がかなりあるので、固めや連続技を狙うときには重要だ。立ち中Ⓚのヒザ攻撃は『3rd』からどこでも出せるようになり、重要度が格段にアップした技。この立ち中Ⓟと立ち中Ⓚの二つの技は下段ブロッキング不能で、立ち中Ⓚも立ち中Ⓟほどではないが、ガードされてもこちらが有利という点を覚えてほしい。しゃがみ弱Ⓚは攻撃発生が遅いのが難点だが、貴重な下段技。これもガードされてもいぶき側が有利だ。

間合いが離れると、途端に有効な通常技が少なくなる。使い勝手はあまり良くないが、しゃがみ中Ⓚと遠距離立ち大Ⓚを適度にまいていきたい。

リーブアタックはこれまでのものと違って攻撃発生が遅くなり、威力もだいぶ減ったが、それでも近、中距離でガードを揺さぶるには十分な性能だ。

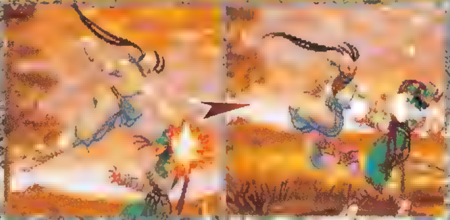
地上投げは間合いが狭いのが欠点。空中投げはブロッキング対策になる。

いぶき I・B・U・K・I

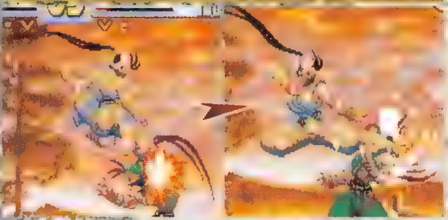
TC①	ジャンプ強Ⓟ→➡+中Ⓚ	
12	—	
×・×	立	上



TC②	斜めジャンプ弱Ⓟ→➡+強Ⓚ	
4	—	
×・×	立	上



TC③	斜めジャンプ弱Ⓚ→➡+中Ⓚ	
4	—	
×→×	立	上



TC④	近距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ	
3	-2／-1／0（立ち中Ⓟ）→+3／+5／+7（立ち強Ⓟ）	
必／SA→必／SA→必／SA	立／屈	上／下→上→上／下
近距離立ち弱Ⓟ	立ち中Ⓟ	立ち強Ⓟ



*2発目、⬅+中Ⓟ始動も可能

TC⑤	遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→➡+弱Ⓚ	
3	+6／+7／+8（立ち中Ⓟ）→+2／+3／+4（➡+弱Ⓚ）	
×→×→×	立／屈	上／下→上→上／下
遠距離立ち弱Ⓟ	立ち中Ⓟ	➡+弱Ⓚ



*立ち中Ⓟ始動も可能

TC⑥	近距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ		
3	-2／-1／0（立ち中Ⓟ）→-8／D／D（しゃがみ強Ⓚ）→-2／-1／+1（立ち強Ⓚ）		
必／SA→必／SA、×→×→HJ*	立 屈→立 屈、立 屈→屈→立 屈	上／下→上、上→下→上	
近距離立ち弱Ⓟ	立ち中Ⓟ	しゃがみ強Ⓚ	立ち強Ⓚ



*立ち中Ⓟ（⬅+Ⓟ入力）始動も可能。ハイジャンプキャンセルはヒット時のみ

TC⑦	⬅+中Ⓚ→➡+中Ⓚ	
14	+9／+10／+11	
×→×	立／屈→立	上



TC⑧	近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ	
10	-8／D／D（しゃがみ強Ⓚ）→-2／-1／+1（立ち強Ⓚ）	
必／SA、×→×→HJ*	立／屈、立／屈→屈→立／屈	上／下、上／下→下→上
近距離立ち強Ⓟ	しゃがみ強Ⓚ	立ち強Ⓚ



*ハイジャンプキャンセルはヒット時のみ。しゃがみ強Ⓚ始動も可能で、その場合は間合いが近いと立ち強Ⓚが近距離立ち強Ⓚになる

TC⑨	立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ	
5	+4／+5／+6（立ち中Ⓚ）→-2／0／+2（立ち強Ⓚ）	
必／SA→必／SA→×	立／屈	上／下→上→上
立ち弱Ⓚ	立ち中Ⓚ	立ち強Ⓚ



*立ち中Ⓚ始動も可能

ターゲットコンボ①／垂直、斜めジャンプのどちらからでも出すことができる。威力は高いがジャンプ強Ⓟ自体の判定が弱く、当てるのが難しい。

ターゲットコンボ②／TC①よりも威力は落ちるが、弱Ⓟのリーチのおかげで使い勝手はいい。

ターゲットコンボ③／さらに威力は落ちるが、ブロッキング後の割り込みに強い。

ターゲットコンボ④／最後の立ち強Ⓟはこのターゲットコンボ専用の特殊な技で、ヒット、ガードのどちらでもこちらが有利、おまけに必殺技キャンセルが可能。雷打や旋につなげて大ダメージを期待できる。ただし、座高の高いキャラ以外にしゃがまれていると最後の強Ⓟ部分がヒットしないので、相手が立ち状態でスキを見せたときだけ狙うようにしよう。

ターゲットコンボ⑤／立ち中Ⓟが含まれているため、意外にスタン値が高い。最後の➡+弱Ⓚは通常の➡+弱Ⓚとは性能が違い、ガードされてもこちらが有利だ。

ターゲットコンボ⑥／初段が近距離立ち弱Ⓟなので、相手のわずかなスキに入れたり、ジャンプ中Ⓚなどから入れることができるのが利点。ただししゃがまれていると初段や途中の中Ⓟが空振りするといった欠点もある。最後の強Ⓚは遠距離立ち強Ⓚと同じものなので、ヒット時にはハイジャンプキャンセルをかけて、吹っ飛んでいく相手を追いかけることができる。

ターゲットコンボ⑦／⬅+中Ⓚ自体の性能が、攻撃発生がすごく遅い、背の低い相手には当たらない、とかなり悪いので、使える場面はあまりない。

ターゲットコンボ⑧／基本的には前述のTC⑥と同じものだが、技の出始めが近距離立ち強Ⓟのヒジ落とし（2段技）になっている。近距離立ち強Ⓟは攻撃力発生が遅く、近距離認識範囲も狭いので、狙えるチャンスはあまりない。

ターゲットコンボ⑨／しゃがんでいる相手、背の低い相手にも使える、固め用のターゲットコンボ。主に2段目止めで使用する。初段が上段、下段のどちらのブロッキングでもとられてしまうが、2段目の立ち中Ⓚで止めると、ガードされてもこちらが有利。この立ち中Ⓚ部分は、通常の立ち中Ⓚよりもさらに3フレーム有利となっている。また、キャンセルをかけることもでき、ここからノーキャンセルで闇時雨につなぐこともできる。近距離戦での主な選択肢の一つだ。

特殊技	巻き蹴り	➡+弱Ⓚ
6	-1／-1／-1	
連	立／屈	上／下



特殊技	揚面	⬅+中Ⓟ
7	-2／-1／0	
必／SA, ×	立／屈	上



特殊技	裏巻き蹴り	⬅+中Ⓚ
14	-2／-1／0	
×	立／屈	上



特殊技	頭砕き	➡+中Ⓚ
28	+9／+10／+11	
×	立	上



特殊技	砂斬	⬋+中Ⓚ
7〜17	-16／-6／-5	
×	屈	下



*先端部を当てた場合の硬直時間差は-6／+4／+5

特殊技	鳳翔蹴り	➡+強Ⓚ
13	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



特殊技	追裏拳	(遠距離立ち強Ⓟ中)立ち強Ⓟ
−	-1／+1／+3	
×	立／屈	上



必殺技	霞駆け	⬇⬋➡+Ⓚ
−	−		
弱×／中×／強×	−	−	×



必殺技	築地越え	➡⬇⬋+Ⓟ
−	−		
弱×／中×／強×	−	−	×



巻き蹴り／『2nd』以前の遠距離立ち弱Ⓚで、ヒットさせてもこちらが不利、キャンセル不能で上、下ブロッキング可能という、利用価値のない技だ。
揚面／2段技で、相手が近くから跳び込んできたときの対空技として使える。ここから強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚの各種ターゲットコンボに派生させることも可能。
裏巻き蹴り／『2nd』以前の遠距離立ち中Ⓚ。攻撃発生がかなり遅い上に、真横にしか判定が出ていないため当たりが弱く、しかも小さい相手にはしゃがまれていると当たらない。おまけにヒットさせてもこちらが不利で、キャンセルをかけることもできないという利用価値のない技。大きい相手(リュウ、ケン、ショーン以上)に対してここからのターゲットコンボをたまに狙う程度だ。
頭砕き／ジャンプしてカカト落としをみまう派手な技。当然しゃがみガード不能だ。攻撃発生のあまりの遅さにヒットさせることが困難だが、ガードされてもこちらがかなり有利なので、うまく連係をつくって活用していきたい。ヒット時には闇時雨などさまざまな攻撃が入る。
砂斬／いわゆるスライディング。すこしでもめり込むと反撃されてしまうので、やや離れた間合いから出し、先端を当てるよう心がけよう。
鳳翔蹴り／中〜遠距離戦で空振りするくらいの感覚であらかじめ出しておき、相手の技をつぶしていくように使う、対地用の強力な技。攻撃判定の強さを信じて、少し間の空いたときに出そう。
追裏拳／スタン値が非常に高いのが特長だが、遠距離立ち強Ⓟそのものの攻撃発生が遅く、裏拳自体の攻撃判定もさほど大きいわけではないので、当てることはほぼ不可能。また、『2nd』のときと違い、キャンセルをかけることもできない。
霞駆け／『3rd』から加わった新必殺技。一定距離を一瞬で前進する移動専用技だ。弱中強による違いは移動する距離で、弱は短く強は長い。無敵時間などはないが、通常技やターゲットコンボからキャンセルで出して急接近し、投げを狙ったりといった奇襲をかけていくのに利用できる。
築地越え／前方へ大きく宙返りする華麗な新必殺技。ボタンによる違いは宙返りで前進する距離で、弱は短く強は長い。頂点を過ぎてからは苦無と霞朱雀を出すことができる。このときのコマンド入力は、常に相手のいるほうへ向かって行おう。なお、着地の瞬間にわずかながらスキが存在する。

いぶき IBUKI

必殺技	苦無	(ジャンプ中)↓↘→+P	弱10/中11/強12/EX9		
			弱 /中 /強 /EX	立/屈	上	★

EX



必殺技	雷打	→↘↓↙←+P		
弱5/中6/強7		弱 -5/D/D、中 -6/D/D、強 -7/D/D		
弱×/中×/強×		立/屈	×	×

必殺技	風斬り	→↓↘+K		
弱5/中7/強9/EX5		弱 -17/D/D、中 -16/D/D、強 -17/D/D、EX -21/-15*/-15*		
弱○/中○/強○/EX○*		立/屈	上/下	★



*硬直時間差は下降中の攻撃を出さずに着地したときのもの また、EXは3発目のみSAキャンセル不可能

必殺技	首折り	←↙↓↘→+P	弱15/中16/強18/EX16	弱 -10/D/D、中 -16/D/D、強 -19/D/D、EX -15/D/D		
			弱×/中×/強×/EX×	屈	下	★



*スライディングの終わり際をガードさせた場合の硬直時間差は0 -5 -6 -6

必殺技	旋	↓↙←+K、K(レバー↓要素+Kで攻撃が変化)	弱12/中14/強15/EX8	弱 -4/0/+2、中 -2/0/+2(-7/+1/+3)、強 -8/0/+2、EX -11/D/D		
			弱×/中×/強○*/EX×	立/屈 or 屈	上/下 or 下	★

下段攻撃



*強は2発目のみSAキャンセル可能 硬直時間差のカッコ内の数値は追加攻撃時のもの なお、下段攻撃時の硬直時間差は、弱中強…-12/D/D、EX…-16/D/Dとなっている

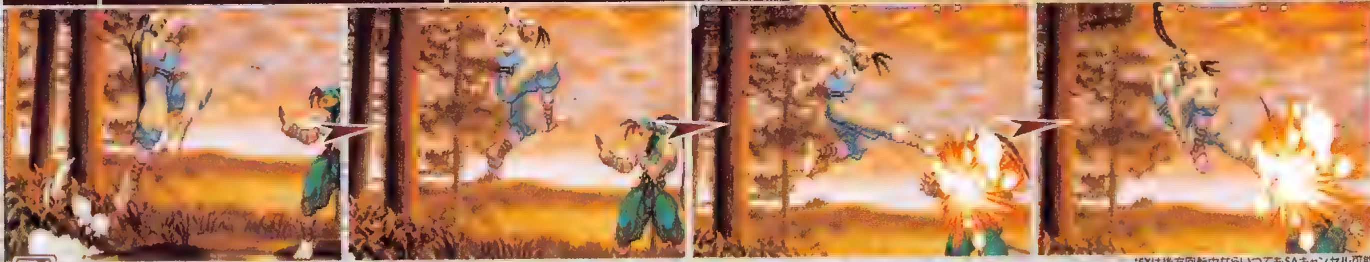
苦無／空中から苦無を投げる、空中専用飛び道具。弱は急角度、強は浅い角度で遠くまで投げる。ジャンプ中であればどのタイミングでも、どの方向へのジャンプからでも出すことができ、また特殊な例として飛燕ヒット、ガード後の跳ね返り中や、築地越えの頂点通過後、EX風斬りヒット後の下降中にも出すことが可能だ。ただ波動拳などと違い、苦無は相手の攻撃ではじき飛ばされてしまうため、過信はできない。威力も微々たるものなので、あまり多用するべき技ではないだろう。ここぞ、というところで使用するなら、攻撃発生が早く威力の上がっているEXにするのがいいだろう。

雷打／ブロッキング不能の打撃を出しつつ、微妙に前進する、至近距離専用の技。攻撃発生はかなり早いが、リーチが非常に短いため、跳び込み後やリープアタック後、相手の起き上がり時といった、ほぼ密着するような状況でないと狙えない。また、ブロッキング不能という特典の代わりに、必殺技なのに相手の体力をケズることができないという欠点もある。ガードされたときのスキもこの手の技にしては大きめで、反撃を受ける可能性が高くなっている。ちなみに、相手の起き上がりに重ねるときは、投げ抜けと重複してコマンド入力できる弱を使うようにしよう。

風斬り／足を振り上げ、その風圧で斜め上方に鎌鼬を起こす対空風の必殺技。やられ判定が大きく無敵時間もないため、対空技として使う場合はやや先読み気味にすぐに出すようにしないとつぶされてしまう。どうしても落としたいときや、自分の起き上がり時の反撃には、一瞬だけ無敵時間のあるEXを使おう。スキはガードされたときと空振り時で若干異なるが、総じて弱→大きい、中→小さい、強は着地後のスキは小さいが高く跳び上がりすぎ、EX→一番大きいと覚えておこう。なお、EX風斬りヒット時に限り、下降中に斜めジャンプ時の技を出すことができる。

首折り／低い姿勢で地面を滑っていく移動攻撃技。弱は移動距離が短く、強→EXと移動距離が長くなる。下段判定なのだが、攻撃発生が意外にもかなり遅く、ガードされたときのスキも大きいので近距離で使うのは危険。最もスキの小さい弱を、先端ぎりぎりでガードさせてようやく五分なので、中～遠距離で大振りな技を先読みしたときだけ使うようにしよう。EX首折りは移動速度が速くなる。攻撃発生、技後のスキは中とほぼ同じだ。

必殺技	飛燕	←↓↙+Ⓚ	弱23／中26／強29／EX27	弱 -31/-31/-31、中 -38/-38/-38、強 -35/-35/-35、EX -30/-30/-30	
			弱○／中○／強○／EX○*	立	上	★



*EXは後方回転中ならいつでもSAキャンセル可能

SA I	霞朱雀	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	3	弱3／中5／強7	ー
				立／屈	上



SA II	鎧通し	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	(近)1／(遠)13	(近)ー／(遠)-54／D／D
				(近)×／(遠)立／屈	(近)×／(遠)上／下



SA III	闇時雨	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	弱3／中4／強5	-10～-6*／D／D
				屈	下



*ガードされた距離によって異なる

旋／真横（前方）へ閃光付きの高速回し蹴りを放つ技。弱は2回、中は2回＋追加入力で最高3回、強は3回、EXは4回と蹴りの回数が決まっている。また、レバーを下方向に入れることで、弱は2段目、中は追加の3段目、強は3段目、EXは2段目以降を下段回し蹴りに派生させることができる。

普段は中攻撃からつながり、ガードされても（2発目止めなら）ほとんどスキのない中旋を通常技キャンセルで出して固めていき、ヒットしていれば追加入力をする、というように使っていこう。

飛燕／相手の頭上へ向かってジャンプし、2回蹴りつける中段技。ヒット、ガードを問わず、相手キャラに触れたあとは後方へ大きく跳ね返り、この間に苦無や霞朱雀を出すことができる。移動距離は弱→短い、強→長いと大体決まっていて、その範囲のなかである程度ホーミングしてくれる。なお、EX飛燕はどこで出しても相手キャラの位置へ跳んでいく。重要なのは威力の高さとリスクの小ささだ。確実にヒットさせるのは難しいが、弱ならば→＋中Ⓚより速く、EXならどんなに離れていても高速で襲撃できる点に注目してほしい。スキはEXが最も小さく、次いで弱→強→中の順で大きくなっていく。空振り時のスキはEX版が小さく、弱中強はどれも同じでわずかに長い。

霞朱雀／空中から大量の苦無を投げる、空中専用スーパーアーツ。押すボタンで違いがあり、弱は攻撃発生が早く急角度で下へ投げ、強は攻撃発生が遅く浅い角度で遠くへ投げる。中はその中間だ。ボタン連打でヒット数が大幅に上がる。実はSAゲージのストック数が多いのが最重要な技である。

鎧通し／投げと打撃という2種類の性質に自動で変化する特殊なスーパーアーツ。相手キャラを投げられる状態であれば、雷打の強化版といった演出の高威力な投げ技になり、投げられる状態にない場合には、掌から大量の氣をほとばしらせる近距離用の打撃技になる。とはいえ投げ間合いは非常に狭く、打撃になったときの攻撃力発生もかなり遅いため、狙うのが難しい。さらに打撃のスキが尋常でないほど大きいので、リスクは大きい。

闇時雨／3本の苦無を地面（足元）へ向かって投げ、これがヒットすると相手を斬り刻む演出に入りダメージを与える。スタン値が高いのが魅力だが、総ダメージ量が低く、ストック数が1で、相打ちでは演出まで発動しないなど欠点も多い。攻撃発生は早いので、連続技として狙っていくのがいい。

ELENA

エレナ



大地の戦士

日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。エレナは新春からフランス留学することになっていた。毎日の楽しい闘いも、しばらくはおあずけかも……
そう考えると、いてもたってもいられない。「よーし、新しい友達を見つけにいこう!」

過去に奴隷たちが手錠を付けられた状態で闘うために編み出したカポエイラ。これを格闘スタイルとするエレナは、拳による攻撃はなく、すべてが足技。故にリーチが長く、それを生かした中間距離での牽制を得意としている。また、前方ダッシュなどの機動力にも優れており、いざ接近戦に持ち込んだときでもラッシュこそ掛けられないが、通常技の強さが光る。

カラーバリエーション

弱Pカラー / 中Pカラー / 強Pカラー / 弱Kカラー / 中Kカラー / 強Kカラー / 弱P中K強P 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中

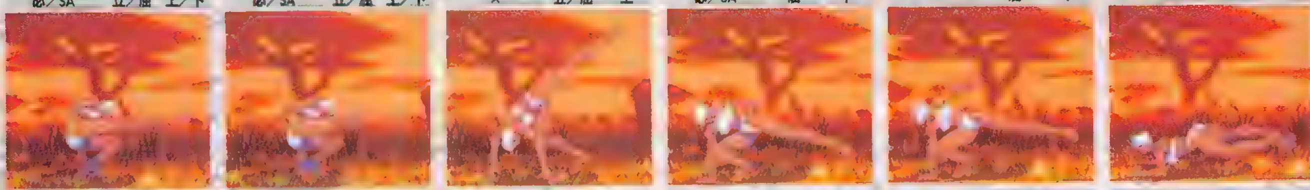
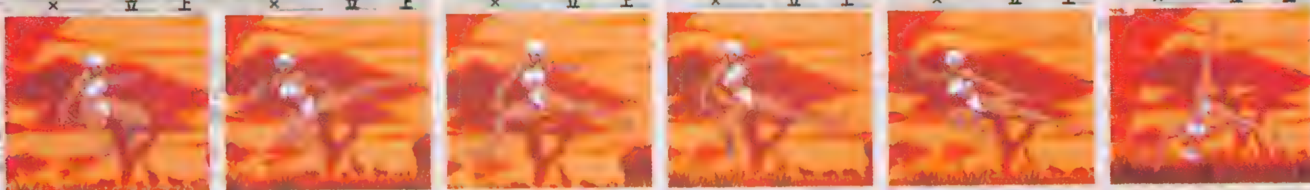
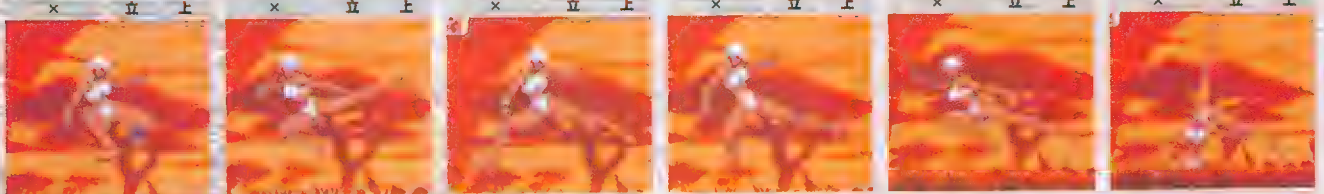


エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	6 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 必/SA、× 立/屈 上	14 -4/-2/0 × 立/屈 上	4 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	11 -2/-1/0 × 立/屈 上
しゃがみ	5 -1/-1/-1 必/SA 立/屈 上/下	7 -3/-2/-1 必/SA 立/屈 上/下	8 -7/-5/-3 × 立/屈 上	5 -2/-2/-2 必/SA 屈 下	9 -3/-2/-1 × 屈 下	12 -9/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 − × 立 上	7 − × 立 上	7 − × 立 上	6 − × 立 上	8 − × 立 上	10 − × 立 上
斜めジャンプ	5 − × 立 上	7 − × 立 上	8 − × 立 上	6 − × 立 上	8 − × 立 上	10 − × 立 上

投げ　レッグリフトスルー　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	−	
×	×	×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25	-5〜+7／0〜+8／+1〜+9	
×	立	上



TC①　ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚ

5	−	
×・×	立	上



TC②　ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ

7	−	
×→×	立	上



TC③　立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ

14	+1/+3/+5	
×→×	立/屈	上



TC④　立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ

8	-11/D/D	
×→×	立/屈	上/下→上



冒頭でも述べた通り、エレナの通常技はすべてが足技になっている。また、近距離、遠距離の間合いによる技の区別がないのも特徴の一つだ。まず地上戦で牽制効果の高い技だが、しゃがみ弱Ⓚしゃがみ中Ⓚの下段をはじめ、立ち中Ⓚなどのリーチの長い技が挙げられる。近距離戦では有利な状況をつくり出せる立ち弱Ⓚを軸に連係を組み立てていく。ただし、この技は上下両方でブロッキングされてしまうので、前述の下段技を含め、下段ブロッキングされない立ち強Ⓚとリープアタックを織り交ぜて攻め立てることが大切だ。対空には立ち中Ⓟが最適。攻撃発生が早く、2段技のため、空中ブロッキング対策も兼ねてくれる。また、上方向に判定の強いTC②を先読みで出すのも意外と有効だ。跳び込みは下方向に判定が強く、2段技であるジャンプ強Ⓚがメイン。それに加え、TC①を使っていくといい。TC①は1段止めと出し切りを使い分けることで、跳び込みにバリエーションを持たせることができるぞ。さらに、ジャンプ中Ⓚは相手をめくることが可能。ガードの揺さ振りから連続技を狙うために活用しよう。最後に、新たに追加されたターゲットコンボについて。どちらも連続ヒットし、TC③は有利な状況を維持できる。だが、1段目が一部のキャラクターのしゃがみに対して空振りしてしまうため、使いどころが難しい。TC④は相手を浮かせられるが、そのあとに追い打ちは狙えない。また、ガードされたときのスキも大きいので、使う必要はないだろう。

エレナ ELENA

特殊技	ハンドスタンドキック	→+中Ⓟ
16	-2/0/+2	
×	立	上



特殊技	ハンドスタンドウィップ	→+中Ⓚ
12	-6/-4/-2	
×	立	上



特殊技	ラウンドアーチ	←+強Ⓚ
13	+4/+6/+8	
×	立/屈	上



特殊技	スライディング	↘+強Ⓚ
13	-14*/D/D	
×	屈	下



*終わり際をガードさせた場合は-9

必殺技	スクラッチホイール	→↓↘+Ⓚ
弱7/中5/強4/EX4	弱 -19/D/D、中 -22/D/D、強 -27/D/D、EX -30/D/D	
弱×/中○、×/強○、×、×/EX○、○、×、×	立/屈	上/下 ○



必殺技	ライノホーン	←↙↓↘→+Ⓚ
弱15/中19/強24/EX12	弱 -3/D/D、中 -4/D/D、強 -6/D/D、EX -2/D/D	
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上/下 ○



必殺技	マレットスマッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ
弱22/中25/強28/EX22	弱 0/0/0、中 +1/+1/+1、強 +4/+4/+4、EX +4/+4/+4	
弱×/中×/強×/EX×	立	上 ○



必殺技	リンクステイル	↓↙←+Ⓚ
弱12/中15/強17/EX11	弱 -17/D/D、中 -15/D/D、強 -15/D/D、EX -15/D/D	
弱×/中×/強×/EX×	屈	下* ★



*EXの最後(5発目)のみ上/下ブロッキング可能

ハンドスタンドキック、ハンドスタンドウィップ／どちらもしゃがみガード不能の中段技。→+中Ⓟは→+中Ⓚに比べて攻撃発生が遅いがスキは小さく、→+中Ⓚはその逆。連係に織り交ぜてガードを崩したり、中間距離での牽制技として使おう。

ラウンドアーチ／宙に浮いて攻撃するため、足払い系の技をかわしながら攻撃可能。ガードされてもこちらが有利なので、近距離戦で威力を発揮する。また、判定が強いので、中間距離で置いておく感じで出せば、相手の牽制技をつぶせる。

スライディング／前進しながら攻撃できるので、中間距離で役立つ。ただし、深くガードされてしまうと反撃は必至。多用は禁物だ。足先がギリギリ当たる間合いで使うようにすれば、ガード時の間合いが遠いので、多少反撃は受けにくくなる。

スクラッチホイール／上昇系の対空技。ただし、通常時は判定が上方向に強いだけで、無敵時間は一切存在しない。確実に相手の跳び込み攻撃を落としたいなら、無敵時間のあるEXスクラッチホイールを使っていこう。なお、強とEXは攻撃力が高いので連続技に絡めていくことをオススメする。また、攻撃発生の早さ、EXならそれに加えて無敵時間の存在を利用し、地上戦の割り込みに使うといい。とはいっても、ガードされると大反撃を受けるので、乱用は控えたほうがいいだろう。

ライノホーン／ガードされたときのスキは前作に比べて小さくなったが、相変わらず有効な使いどころが見当たらない。スキの小さい弱、またはEXライノホーンを中間距離から出し、ガードさせてブロッキングを狙ってみるのもいいが……。

マレットスマッシュ／しゃがみガード不能の中段必殺技。前作では攻撃発生の遅さがネックになっていたが、それは解消され使い勝手のいい技に変更された。また、空中技扱いなので、ジャンプ攻撃同様、ブロッキングの受け付け時間が短い。故にブロッキングされにくくなっている。通常技をキャンセルして出し、うまく連係に織り交ぜていこう。なお、ガードされてもスキはない。中以上で出せば、有利な状況を作り出せるぞ。

リンクステイル／地面に手をつけて、下段の回し蹴りを繰り出す新必殺技。一応、弱またはEXリンクステイルがしゃがみ中Ⓟから連続技になるが、ガードされたときのスキは大きい。長いリーチを生かして足先が届くように、中間距離からの奇襲技として使うのが妥当といえる。

必殺技	スピンサイズ	↓↙←+Ⓚ(2回まで入力可能)	弱16／中17／強18／EX11	弱-2／0／+2、中-6／-4／-2、強-8／-6／-4、EX-15／D／D
			弱×／中×／強×／EX×	立／屈　上　○



*追加入力時の硬直時間差は-28／D／D

SA I	スピニングビート	↓↘→↓↘→+Ⓚ	3　2	-12／D／D
			立／屈	上／下



SA II	ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2　2	-30／D／D
			立／屈	上／下



SA III	ヒーリング	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1　−	−
			−	−



スピンサイズ／通常のスピンサイズは連続技に使えないので、リーチを生かして中間距離から出していく。このとき使うのは、反撃を受けない弱がいい。ヒットしていたら追加入力で連続技にし、ガードされた場合には、ブロッキングを狙ったりディレイの追加入力で相手の反撃をつぶしていく。ただし、追加入力をガードされたときのスキはかなり大きいので注意。なお、EXスピンサイズは通常時のものより攻撃発生が早くなるため、しゃがみ中Ⓟから連続技にすることができる。EXスピンサイズを決めたあとは、追加入力をしなければ相手を浮かすことができ、そこへ様々な追い打ちが可能。よって、EXスピンサイズは追加入力せずに使っていこう。スピンサイズ後の追い打ちに関しては、P.113の基本連続技を参照してほしい。

スピニングビート／スクラッチホイールの強化版。SAゲージが短いためタマりやすく、ストック数も3と多いので、積極的に使っていける。通常技キャンセルや中、または強スクラッチホイールをSAキャンセルしての連続技に絡めていくのがこのスーパーアーツのメインとなる使い方だ。また、空中の相手に対しては全段ヒットしないためダメージは期待できないが、上方向への判定の強さを生かして、対空技としても使っていこう。

ブレイブダンス／リープアタックと同じような飛びヒザ蹴りで突進し、それがヒットすると無数の蹴り技を叩き込む。この技はスピニングビート同様連続技専用スーパーアーツとして使っていくのが基本。また、攻撃発生の早さと突進力を生かして、少し間合いが離れるような必殺技（ユリアンのチャリオットタックルなど）への反撃技としても使っていける。なお、空中の相手に対してヒットさせた場合はほとんどの攻撃が空振りしてしまう。その上、状況によっては相手が起き上がってから反撃を受ける可能性があるので注意しよう。

ヒーリング／自分の体力を回復することができるスーパーアーツ。全体力の約1／3を回復することが可能だ。発動後Ⓟボタン3つ同時押しすると、ヒーリングのモーションをキャンセルでき、スキを減らすことができる。ただしこの場合の回復量は、通常時の1／3程度に抑えられてしまう。回復中に攻撃を受けると回復が中断してしまうので、使いどころは相手をダウンさせたあとがいい。最も安全なのは投げの直後。ただし、状況によっては回復をキャンセルしないと反撃を受けてしまう。

NECRO

ネクロ



バイオサイバー

組織の執拗な追手は、ネクロとエフィーに安息の時間を与えなかった。闇に乗じて疾走っても、雑踏に身をくらませても、黒い影は彼らの前に現れ、かすかな希望をむしり取ってゆく。しかしネクロは信じていた。いつか必ず「本当の自由」が手に入る日を。

DNA改造を施され、伸縮自在の体を持つネクロ。あらゆる間合いに対応する攻撃手段を持ち、その攻撃範囲の広さは空中においてもいかんなく発揮される。地上に固執することなく、上空から相手を押さえ込んでいくのが有効な戦法だ。超接近でのドリルキックを絡めたラッシュと、独自の軽快な動きで画面全体を支配する――これがネクロの真骨頂である。

カラーバリエーション

弱Pカラー　中Pカラー　強Pカラー　弱Kカラー　中Kカラー　強Kカラー　弱P中K強P 同時押し



勝利　勝利　前方ダッシュ　後方ダッシュ　立ちガード　しゃがみガード　時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段　下段　空中



エフェクトグラフィック

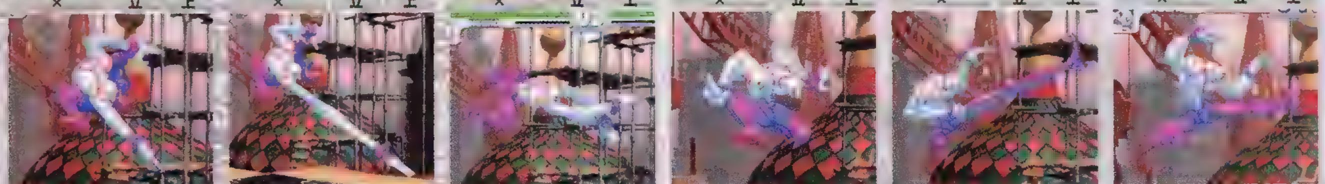
スタン　感電　燃焼　凍結　投げ失敗　上吹き飛び　横吹き飛び　きりもみ　叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
レバー←	4 +3/+3/+3 必/SA 立/屈 上/下	5 +1/+2/+3 必/SA 立/屈 上	12 -3/D/D × 立/屈 上/下	4 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上	13 +10/+12/+14 SA 立/屈 上
立ち	6 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 0/+1/+2 SA 立/屈 上	16 -13/-11/-9 × 立/屈 上	5 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -1/0/+1 × 立/屈 上/下	19 -8/-6/-4 × 立/屈 上
しゃがみ	7 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	9 0/+1/+2 × 立/屈 上/下	17 -7/-5/-3 × 立/屈 上/下	7 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	13 -5/-4/-3 × 屈 下	14 -12/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	6 – × 立 上	9 – × 立 上	14 – × 立 上	3 – × 立 上	11 – × 立 上	16 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	10 – × 立 上	14 – × 立 上	3 – × 立 上	11 – × 立 上	16 – × 立 上







投げ① ショルダーアタック
レバー中立or←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ② フランケンシュタイナー
→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ③ ジャーマンスープレックス (相手の背後で)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16~25 -5~+7/0~+8/+1~+9 × 立 上



TC ←+弱Ⓚ→立ち中Ⓟ
4 -3/-2/-1 連/必/SA→SA 立/屈 上/下



ネクロの通常技は、リーチの長いものばかりで構成されている。しかし、これらはモーションが大きく判定がやや弱いのが悩み。それらを補うのが、レバー引きの通常技である。こちらはリーチが短いが、攻撃発生が早いものが多く、接近戦での信頼に耐えうるのだ。レバー引きのなかで注目したいのは3つ。あらゆる局面で役に立つ←+中Ⓟ、相手を浮かすことができ、追い打ちを狙える←+強Ⓟ、相手より大幅に先に動ける上に、対空技にもなる←+強Ⓚである。強攻撃は攻撃発生が遅いので使う局面が少ないが、うまく取り入れていきたい。

立ち攻撃では、キャンセルはかからないが牽制に最適の立ち中Ⓟをメインに、同じく立ち中Ⓚ、リーチの長さで遠距離を制する立ち強Ⓟ、先読みのジャンプ防止として立ち強Ⓚを使う。

しゃがみ攻撃は接近戦での下段としてしゃがみ弱Ⓚ、対空兵器としてしゃがみ中Ⓟ、最もリーチのある遠距離の下段としてしゃがみ中Ⓚを使う。ジャンプ攻撃は、早出しで制空権を握るジャンプ強Ⓚだけを忘れないように。

ネクロ NECRO

特殊技	エルボーキャノン	→+強P
10	+2/D/D	
×	立/屈	上/下



特殊技	ドリルキック	(ジャンプ中)↓要素+K
弱10/中10/強10	–	
×	立/屈	上/下

弱 / 中 / 強



必殺技	トルネイドフック	←↙↓↘→+P
弱7/中11/強18/EX9	弱+1/D/D、中-4/-2/0、強-18/+15*/+15*、EX-9/D/D	
弱 */中 */強 */EX *	立/屈	上	★



*SAキャンセルは最後の1発のみ可能。また、強の硬直時間差は、3発目のみヒットの場合-1

必殺技	電磁ブラスト	→↓↘+P(連打)
弱7/中9/強11	弱-10/0/0、中-26/D*/D*、強-24/D*/D*	
弱 /中 、(×)/強 、×、×	立/屈	上/下	×



*硬直時間差は連打なし時。また、中は2ヒット、強は3ヒット以上しないとダウンしない

必殺技	ライジングコブラ	↓↙←+K
弱24/中26/強28/EX26	弱-5/D/D、中-5/D/D、強-5/D/D、EX-3/D/D	
弱×/中×/強×	立	上	★



必殺技	フライングバイパー	↓↙←+P
弱27/中27/強29/EX25	弱-3/D/D、中-2/D/D、強-2/D/D、EX+2/+2/+2	
弱×/中×/強×/EX×	立	上	★



エルボーキャノン／肘を突き出すようなモーションの技。ブロッキングは上段下段の両方でできてしまうが、横方向の押しが強く、当ててもガードされても相手を大きく突き放すことが可能。

ドリルキック／ネクロのラッシュの核を担う重要な技。弱中強での違いは角度。弱が緩やかで、中強になるに従い角度が急になっていく。この技はヒット数が最大で2に設定されているので、弱はヒット後に反撃がほぼ確定している。よって、角度の急な中、強をメインに使うことになる。ジャンプ攻撃なのにしゃがみガード可能なのが残念だが、着地のスキが皆無なのがせめてもの救い。

トルネイドフック／回転しつつラリアットを繰り出す、ネクロのメイン必殺技。弱中は2ヒット、強は3ヒットするようになる。攻撃発生の違いが顕著に見られ、弱はかなり早く、強はかなり遅い。また、弱はヒットした場合相手を浮かすことができ、画面端なら追い打ちを狙えるのが特徴。強をヒットさせた場合は相手を振り向かせる効果があるので、そこに通常技などで追い打ちを狙える。EX必殺技にするとヒット数が増えるが、1ヒットごとのダメージが低いので、使う機会は少ない。

電磁ブラスト／体を張って頭～胴体に電気をまとう技。斜め上に出ているように見えるが、実際は相手のめくり攻撃にも対応しているし、地上戦でもそれなりに活躍するほど攻撃判定が大きいのが利点。弱中強の違いは攻撃発生、持続時間、ヒット数である。弱が早く、短く、ヒット数が少ない。電磁ブラストのダメージは、1ヒットごとにほぼ一緒なので、強電磁ブラストのクリーンヒット時のダメージは凄まじいものがある。ボタン連打によって持続時間のみを延長することが可能なので、信頼できる対空兵器として多用していこう。

ライジングコブラ／大きく体をのけぞらせたあとにカカト落としを見舞う技。判定がかなり強く、しゃがみガード不能なので、起き攻めに使っていくといい。弱中強の違いはほとんどなく、EX必殺技にしたときも、移動距離が若干伸びて2ヒット技になる程度の違いしか現れない。

フライングバイパー／小ジャンプしつつ両手を伸ばして叩く技。弱中強の違いは移動距離。弱が短く強が長い。発生が遅いが、しゃがみガード不能なのでたまに使うと効果的。EX必殺技にすると発生が早く、2ヒット技になり、少しだが相手を追尾するようになる。奇襲にはもってこいだ。

必殺技	スネークファング	←↙↓↘→+Ⓚ	弱13／中13／強13	弱 -15／D／D、中 -17／D／D、強 -19／D／D
			弱×／中×／強×	屈 ／ 下 ／ ×


ジャーマンスープレックス

SA I	超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	1	3	-12／D／D
			立／屈		上／下



SA II	スラムダンス	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	4	−
			×		×



SA III	エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-11／D／D
			屈		下



スネークファング／鋭く相手の足元をすくう立ちガード不能技。ヒットすると相手を後方に放り投げる。相手が空中にいる間は追い打ちが可能だが、スネークファング自体のダメージは地面に落ちたときに入るようになっているので、下手な追い打ちはかえってダメージを損するので注意したい。また、この技は投げ技ではなくブロッキング不能の打撃技。よってこの手の技に共通したお約束で、クイックスタンディング不能。弱中強の違いはほとんどないが、弱が技後のスキが小さく、強がダメージにおいて優れている。相手がしゃがみくらいならば、中攻撃キャンセルで連続技にもなる。強力な下段技として少しちらつかせていこう。

超電磁ストーム／電磁ブラストの強化版で、さらに広範囲に攻撃判定を持たせ、なおかつ近距離の相手を吸い込む効果もある。攻撃発生が早くダメージもかなりのもの。ボタン連打でヒット数を増やすことができ、ガードされてもケズリ量がなかなか高く、連続技、起き上がり、割り込みに大活躍するネクロの切り札。ストック数は1だが、それをものともしない高性能ぶりに感謝しよう。

スラムダンス／投げ技系のスーパーアーツで、単発ダメージにおいてネクロ最大を誇る。しかし、発動してからジャンプで回避されるので、確実性に不安が残る。空振り時のスキは小さいので、ジャンプで逃げた相手を攻撃する選択も知っておくといい。リープアタック後かドリルキック後などが狙い目だ。トルネイドフックにSAキャンセルをかけて使ってもいいが、コンボ補正によりダメージが激減するのでよく考えよう。

エレクトリックスネーク／地面を這う電気を発生させる飛び道具系のスーパーアーツ。ダメージは低いが3ヒットしてすべて下段判定がゆえに、相手にブロッキングされにくいので使い勝手はいい。ガードされると若干スキが大きいが、攻撃発生がそこそこ早く、SAゲージも短いので頻繁に使っていけるのが特徴。ダメージの低さは回転率で勝負といった具合だ。そして、相手のスタンゲージ増加量にも注目しておきたい。

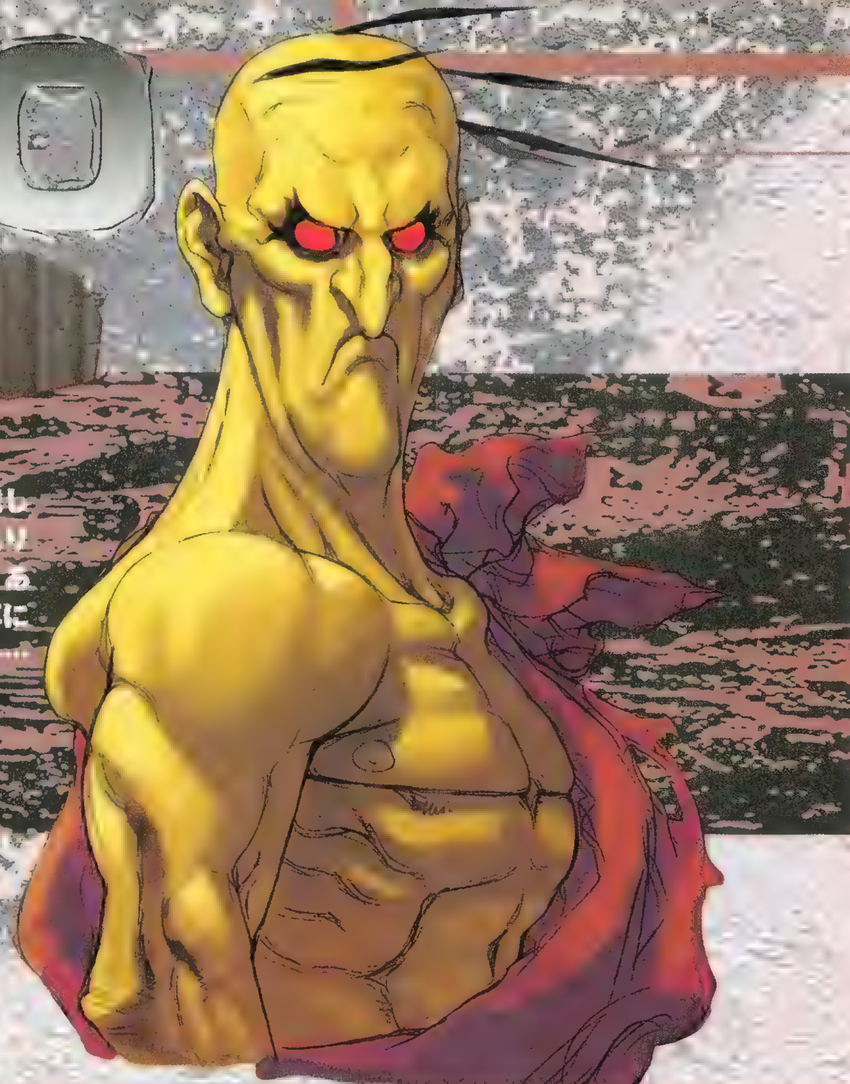
画面端でヒットさせた場合は、浮いた相手に追い打ちが可能になっている。また、この技は地面を這っていく性質上、空中の相手には絶対に当てることができない。つまり、弱トルネイドフック後にSAキャンセルでこの技を出しても意味がないということだ。

ORO

オロ

仙術の怪老

「……暇じゃの～」オロの退屈は極限に達していた。若手ファイターを勝手に弟子入りさせてもみるが、どいつも長続きしない。ある日、たまたま興味をひく俗世の噂が耳に入った。「闘の頂点に、拳を極めし者か……まぁ、それなりには遊べるじゃろ」



変幻自在な攻めを信条とし、飄逸なイメージの強いオロ。それだけに、技一つ一つの性質を知り、的確に使い分けることが必要だ。特殊なスーパーアーツを搭載した独自のウィレシュは、まさにそれを象徴するものといえよう。冷静な判断とテクニックを武器に、相手をたこたんまでに翻弄する。それを身につけた先には、仙人の境地が見えるはずだ。

カラーバリエーション



弱Ⓟカラー	中Ⓟカラー	強Ⓟカラー	弱Ⓚカラー	中Ⓚカラー	強Ⓚカラー	弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し
勝利	勝利	前方ダッシュ	後方ダッシュ	立ちガード	しゃがみガード	時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



上段 / 下段 / 空中

エフェクトグラフィック



スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +5/+5/+5 必/SA 立/屈 上/下	6 -4/0/0 必/SA HJ、必 SA HJ 立/屈 上	18 -5/-3/-1 ×、× 立 上	3 +4/+4/+4 必/SA 立/屈 上/下	5 -5/-4/-3 必/SA 立/屈 上	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上



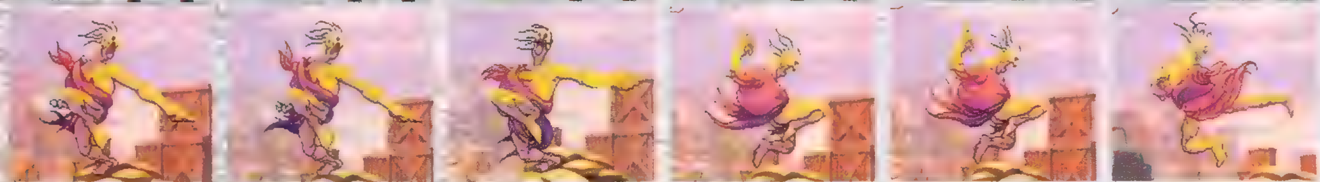
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
遠距離立ち	5 0/0/0 必/SA 立/屈 上/下	9 -2/-1/0 × 立/屈 上	18 -5/-3/-1 ×、× 立 上	4 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 -5/-4/-3 × 立/屈 上	8 -5/-3/-1 × 立/屈 上



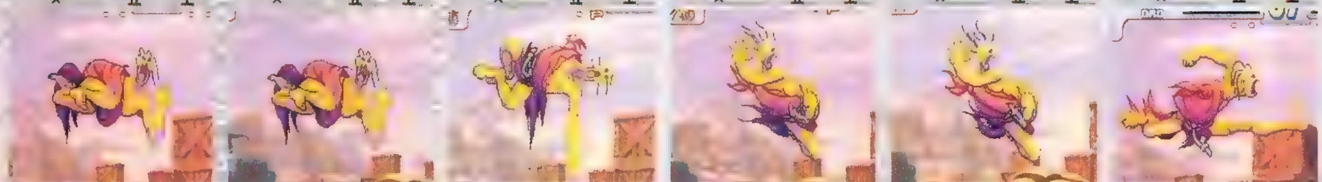
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
しゃがみ	5 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	8 -5/-4/-3 必/SA 立/屈 上/下	7 -2/0/0 SA 立/屈 上/下	5 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	7 0/+1/+2 必/SA 屈 下	11 -6/D/D × 屈 下



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上	3 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上

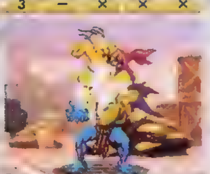


	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
斜めジャンプ	8 – × 立 上	11 – × 立 上	10 – × 立 上	4 – × 立 上	4 – × 立 上	6 – × 立 上



投げ① 首締め肩車
レバー中立or→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ② 巴投げ
←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3	–	×	×	×



投げ③ 空中地獄車 (ジャンプ中)弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

7	–	
×	×	×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16〜25	-5〜+7/0〜+8/+1〜+9	
×	立	上



TC 近距離立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ

3	-5/-4/-3	
必/SA→×	立/屈	上/下→上



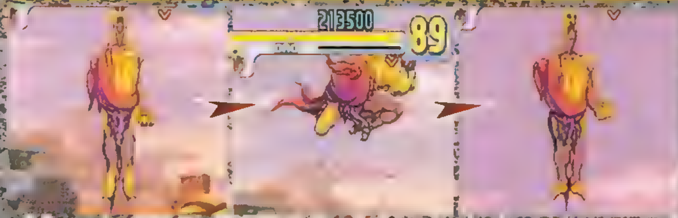
難解に思えるオロも、通常技に関してはオーソドックスなものが多い。リーチに優れる技から、攻撃発生の早い技まで、用途別に十分なものが用意されている。

近距離で使う技としては、攻撃発生の早い各種弱攻撃のほか、キャンセル可能で連続技に使える近距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚが挙がる。また、浮かせ技の近距離立ち中Ⓟも、空中コンボにつなぐ技として重要だ。一方、少し離れた間合いでは、下段をかわす性質のある遠距離立ち中Ⓚ、リーチの長い遠距離立ち中Ⓟのほか、ダウンを奪える下段技として使えるしゃがみ強Ⓚ、スタン値の高い立ち強Ⓚなども選択肢の一つになる。

ジャンプ攻撃は、下方向に強いジャンプ中Ⓚと横方向に強いジャンプ強Ⓚの2つに加え、2段技のジャンプ強Ⓟも使ってみたい。また、ジャンプ直後に中Ⓚを出せば、しゃがみガード不能の中段攻撃になる。

投げ技は2種あるが、安定したダメージが見込める投げ②を主に使いたいところ。投げ①はつかみ技だが、振りほどかれるのが早く、使い勝手がいいとは言い難い。

[illegible]	2段跳び	(ジャンプ中)↑要素
−	−	
×	−	−



[illegible]	まわし肘	→+中P
9	-5/-4/-3	
×	立/屈	上



[illegible]	日輪掌	←タメ→+P	
弱16/中16/強14/EX16	弱-6/-5/-4、中-4/-3/-2、強-2/-1、0、EX+1/+2/+3		
弱 /中 /強 /EX	立/屈	上/下	★



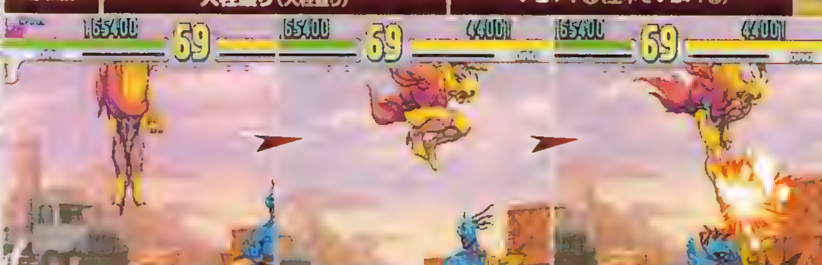
[illegible]	鬼ヤンマ	↓タメ↑+P	
弱7、中7/強8/EX6	弱-22/D/D、中-30/D/D、強-38/D/D、EX-48/D/D		
弱 /中 /強 /EX	立/屈	上/下	★



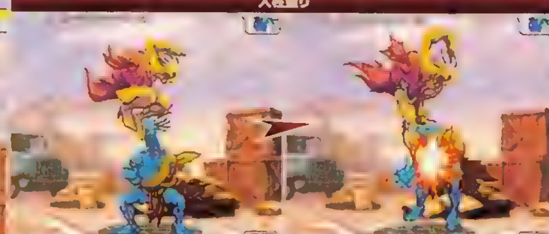
[illegible]	仁王力	→↘↓↙←+P		
弱10/中11/強12	弱-15/D/D、中-15/D/D、強-15/D/D			
弱×/中×/強×	立/屈	×	×	



[illegible]	人柱渡り(人柱渡り)	↓↘→+K(空中で↓↘→+K)	
弱28*/中32*/強36*/EX32*	−		
弱×/中×/強×/EX×	立	上	★



人柱渡り



*人柱渡りは一律9

2段跳び／『3rd』からの新技。これにより空中での選択肢が増えたが、着地際ではできない、斜めでもあまり角度が付かないなど制約も多い。

まわし肘／前進しつつ裏拳を繰り出す特殊技。主に中間距離からの接近手段として使用する。

日輪掌／発射角度の違いを利用し、地上の相手に弱、ジャンプ防止の牽制に中、強を使うことになるが、スキはそれなりに大きく、多用していけるほどの信頼性はない。使用頻度をやや抑え、スーパーアーツを絡めた連係に使うのが基本になる。

一方、EX日輪掌は2段技。地上の相手には水平、空中の相手には斜め上と自動的に切り替わるほか、一定距離進むと自動追尾の性質まで加わるという優れものだ。相手を端に追いつめたときや起き攻め時に役立つことはもちろん、複数のストック数を持つ夜行魂と組み合わせても面白い。

鬼ヤンマ／弱はほぼ垂直方向に攻撃し、中、強となるにつれて横方向への前進力が増す。強は多段技になるので、対空兵器としての信頼度も高い。

EX鬼ヤンマは無敵時間があるのが大きな長所。リスクは高いが、ときには割り込みや起き上がりに使っていきたい。また、通常の鬼ヤンマとともに、SAキャンセルでヒット時には攻めを継続しつつ、同時にガードされたときのリスクを軽減するという工夫も頭に入れておこう。

仁王力／ブロッキング不能の打撃投げで、ダメージとスタン値に優れるのが大きな長所。近距離立ち中Ⓚや、密着でのしゃがみ中Ⓚキャンセルで連続技にすることができ、このコンボがオロにとっての重要なダメージ源になる。ヒット後には相手がクイックスタンディング不能になるため、起き上がりを攻めやすいこともポイントだ。

人柱渡り／高く跳びあがり、上空から相手を踏みつける技。弱中強の順に移動距離が伸び、距離を調節すればめくりも狙える。ガードされたときのスキは大きいが、距離が離れるため大きな反撃は受けにくい。一方、空中版はジャンプ攻撃のひとつとして利用価値が高く、下り際に超低空でヒットさせれば空中で追い打ちが可能。また、ジャンプ直後に出せば中段攻撃になる上、ボタン連打でヒット数を8まで伸ばすことができる。

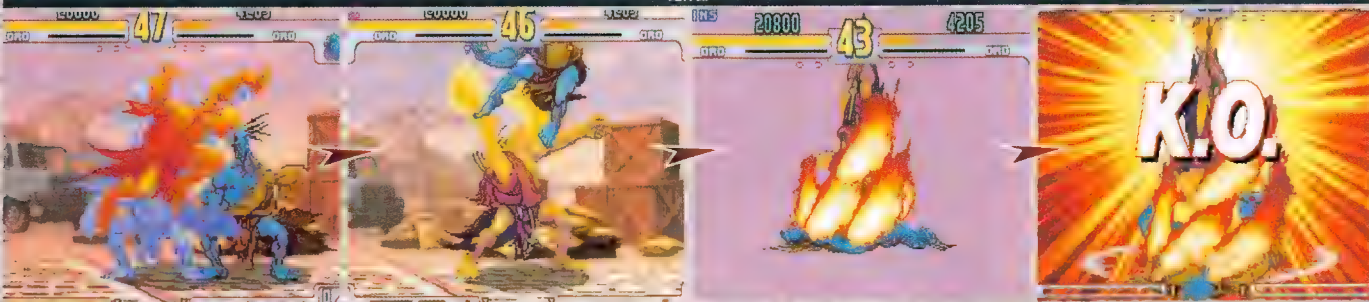
EXにした場合、地上版は相手の頭上に自動追尾する性質が追加され、最後のケズリに使いやすいほか、空中版は上り、下りを問わず、ボタン連打で最高9ヒット。ダメージの高さが魅力だ。

SA I	鬼神力(鬼神碇)	↓↘→↓↘→+Ⓟ後Ⓟ(↓↘→↓↘→+ⓅⓅ)

発動 / 地上 / 空中(鬼神空中地獄車)



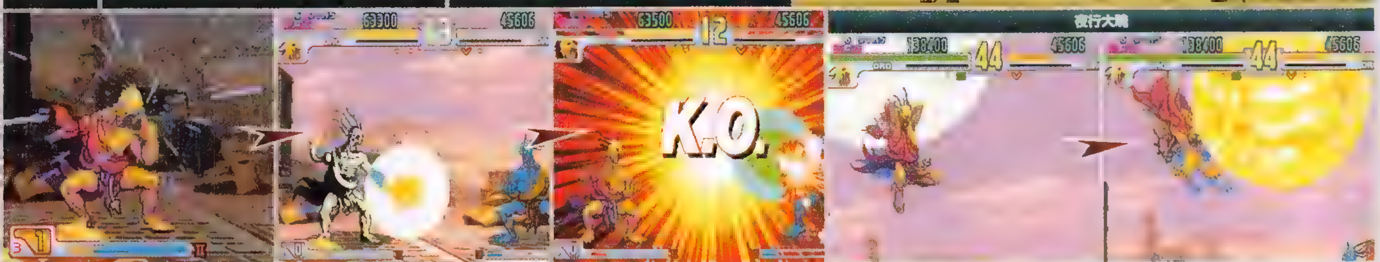
鬼神碇



*発動中の投げ判定発生は弱5／中8／強11、空中で入力した場合は一律6、「鬼神碇」時は13

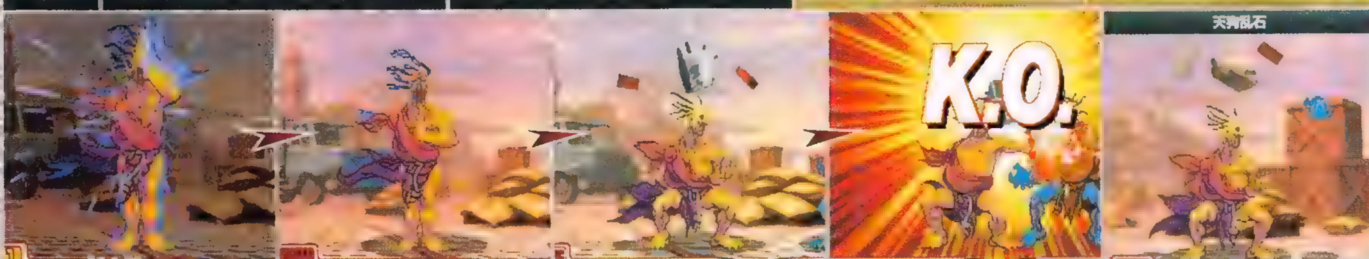
SA II	夜行魂(夜行大魂)	↓↘→↓↘→+Ⓟ(MAX時↓↘→↓↘→+ⓅⓅ)	3	31(夜行大魂 29)	+27／+28／+29(夜行大魂 +73／+75／+75)
				立／屈	上／下

夜行大魂



SA III	天狗石(天狗乱石)	↓↘→↓↘→+Ⓟ(↓↘→↓↘→+ⓅⓅ)

天狗乱石



鬼神力／発動後一定時間、いずれかのⓅボタンを押せば、高威力の投げ技を出すことが可能。この投げは地上版、空中版の両方が存在し、弱中強のボタンによって微妙に性能が異なる。弱は発生が早い代わりにリーチが短く、強はその逆という寸法だ。また、鬼神力中も、Ⓚボタンが絡む技(リープや投げなどの同時押し技を含む)と各種必殺技は通常どおりに出すことができる。

一方、Ⓟ同時押しの**鬼神碇**は、その場から相手に飛びかかる投げ技。発生は遅めだが、発生直後から投げ判定発生まで無敵になるので、割り込みには最適だ。当然、相手に見られてしまうとジャンプでかわされるものの、スキは小さめで、反撃を受けることは少ない。鬼神力とまったく性質が異なるため、使い分けに意味があるのがうれしい。

夜行魂／飛び道具に近い性質を持つスーパーアーツだが、その特徴は異様なまでの弾速の遅さにある。端に追い込んでのラッシュに、起き攻めにと、特殊な性質を利用した使い道は多種多様だ。ストック数が3であることも、この技の価値をアップさせる要因のひとつになっている。

Ⓟ同時押しの**夜行大魂**は、極大のダメージと派手さがウリ。地上の相手にヒットさせれば、その後さらに追い打ちを狙うことも可能だ。しかし、その性質上実戦でヒットさせることは難しく、魅せ技の域は越えないというのが正直なところ。一応空中コンボに組み込むこともできるが……。相手の残り体力がわずかで、かつSAゲージがMAXなら、ケズリで使ってみるといい。この技でとどめを差せば、専用の勝ちポーズが見られるぞ。

天狗石／これも、一定時間発動するタイプのスーパーアーツだ。発動すると頭上に3つのガラクタがつき、オロの技とともに攻撃を仕掛けるというしくみになっている。もちろんガラクタにはケズリ効果があるので、相手にプレッシャーを与えるという意味でも効果は高い。

しかし、実際に使えるのはむしろⓅ同時押しの**天狗乱石**のほう。こちらはタイマーの減りが早い代わりにガラクタが5つに増え、よりきつい攻めが実践できる。同時に、ガラクタを絡めた空中コンボも途中でヒットが切れなくなるため、大ダメージコンボの作成も可能だ。例えば、近距離立ち中Pの2段目をスーパーキャンセルしての天狗乱石発動。その後通常技をうまく組み合わせれば、凄まじいダメージのコンボが完成する！

SEAN

ショーン



[illegible]

ショーンもいよいよ格闘選手権に出場することになった。だが師匠のケンは[illegible]しく言い放つ。「お前の今の実力じゃ恥をかくだけだ」大会予選まであとわずか。なんとしても、ケンを[illegible]らせる「自分だけの技」を[illegible]しなければ!

師匠がケンというショーンは、これで三度目の登場となる。その戦闘スタイルもリュウ、ケンタイプに似ているため、非常に扱いやすい。近距離戦においては想像を絶する攻撃力を持ち、さらに師匠ケンを遥かに上回る機動力を持っているため、その機動力を生かせば休むことなく攻め続けることができる。スピードで相手を簡単に翻弄する、それがショーンだ！

[illegible]

弱Ｐカラー / 中Ｐカラー / 強Ｐカラー / 弱Ｋカラー / 中Ｋカラー / 強Ｋカラー / 弱Ｐ中Ｋ強Ｐ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

[illegible]



[illegible]



[illegible]

上段 / 下段 / 空中

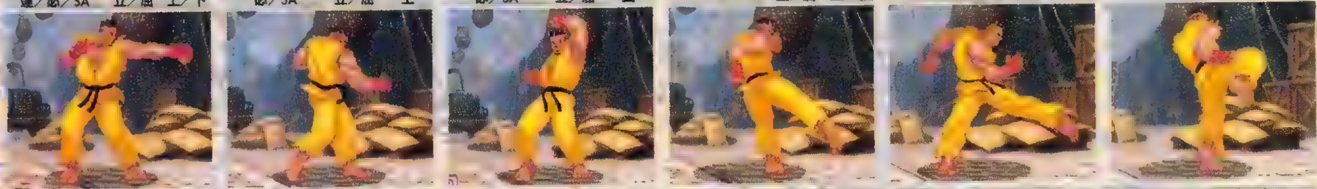


[illegible]

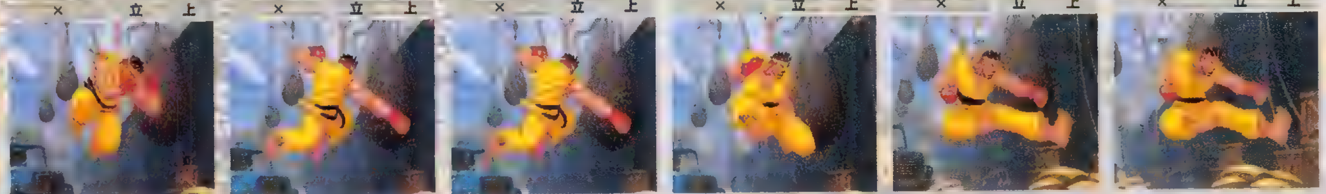
スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +5/+5/+5 連/必/SA 立/屈 上/下	5 0/+1/+2 必/SA 立/屈 上	6 -4/-2/0 必/SA 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	6 +2/+4/+6 必/SA 立/屈 上
遠距離立ち	4 +5/+5/+5 連/必/SA 立/屈 上/下	6 0/+1/+2 × 立/屈 上	10 -7/-5/-3 × 立/屈 上	5 +2/+2/+2 × 立/屈 上/下	7 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	8 -9/-7/-5 × 立/屈 上
しゃがみ	5 +3/+3/+3 必/SA 立/屈 上/下	6 +3/+4/+5 必/SA 立/屈 上/下	8 -9/-7/-5 必/SA 立/屈 上/下	6 +1/+1/+1 連/必/SA 屈 下	8 -4/-3/-2 必/SA 屈 下	9 -16/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	6 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	6 – × 立 上	6 – × 立 上	8 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上	5 – × 立 上	6 – × 立 上	7 – × 立 上







投げ① セオイスルー
レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ② トモエスルー
⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16〜23 -5〜0/0〜+7/+1〜+8
× 立 上



TC① 近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓚ
5 -2/0/+2
必/SA ・× 立/屈 上



TC② 近距離立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ
6 -6/-4/-2
必/SA ・×、× 立/屈 ・立、立 上



ショーンの通常技はリュウ、ケンに似たタイプで、どの技も簡単に扱うことができる。なかでもしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚは、ショーン自体の機動力が高いこともあり、地上戦で非常に使いやすく、刻み技としても重宝する。今回から新しく変更された遠距離立ち強Ⓚは、技の発生こそ多少遅いものの、抜群の対空性能を持っている。ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができるので、とても頼りになる技だ。また、立ち強Ⓟも変更されて、今までのアッパーが近距離技になり、遠距離立ち強Ⓟが新しく追加された。この技は拳を上から振り下ろす技で、発生も早くリーチも長い。牽制技として使おう。

ターゲットコンボに関しては、前作の『2nd』と同様に2つあり、TC①はボディブローを決めたあとに回し蹴りを繰り出す技になっている。TC②は、近距離離立ち強Ⓟのアッパーからしゃがみガード不能の頭突きに派生する技になっているが、近距離離立ち強Ⓟ→頭突きは連続ヒットにはならないことを覚えておこう。ちなみに、頭突き部分は2段技で、リーチもある。

ショーン SEAN

特殊技	ショーンパチキ	→+強Ⓟ
22	-6／-4／-2	
×	立	上



特殊技	ローリングソバット	→+強Ⓚ
16	-5／D／D	
×	立／屈	上



特殊技	前転	↓↙←+Ⓟ
−	−	
×	−	−



必殺技	ショーンタックル	←↙↓↘→+Ⓟ(ボタン押しっぱなし)		
弱19／中23／強27／EX29	弱 -14／D／D、中 -14／D／D、強 -14／D／D、EX -14／D／D			
弱×／中×／強×／EX×	屈	下	★	



必殺技	ドラゴンスマッシュ	→↓↘+Ⓟ		
弱6／中8／強10／EX9	弱 -24／D／D、中 -30／D／D、強 -34／D／D、EX -37／D／D			
弱○／中○／強○／EX○、×	立／屈	上／下	★	



必殺技	トルネード	↓↙←+Ⓚ		
弱12／中15／強17／EX10	弱 -7／-5／-5、中 -6／-4／-4、強 -6／-4／-4、EX -3／-1／-1			
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★	



ショーンパチキ／下半身をがっちりと固定し、相手に対して頭突きをかます豪快な技。2段技のしゃがみガード不能の中段攻撃で、TC②の2、3発目と同じ技となっている。

ローリングソバット／前方に飛び跳ねながら体を一回転させて、その勢いを利用して蹴り技を放つ。『3rd』からの新技で、空中に浮いている時間があるため、相手の下段攻撃をスカす性能を持っている。しかし、Qとヒューゴー以外にはしゃがんでいる相手に当てることができないので、下段攻撃をスカしても、技を当てることができない。

前転／体を小さく丸めて地上を転がる技。弱中強の順で前転の移動距離が長くなる。前転中は投げられ判定がなく、相手と密着している状態で出せば相手の裏側に回ることができる。しかし前転の終わり際にはスキがあり、投げられ判定も出てしまうので注意しよう。

ショーンタックル／体を低くしながら、相手の足もとめがけて突進する技。コマンド入力時にボタンを押し続けることによって、下段攻撃に変化し、ボタンを押し続けないと移動だけで終わるというトリッキーな技。前転と同様に、弱中強の順で移動距離が長くなる。

ドラゴンスマッシュ／ショーン版昇龍拳。前作のドラゴンスマッシュは相手を浮かせたあとに、ジャンプの頂点付近で追い打ちをしていたが、今回は技のモーション自体が変化し、両方の拳で相手を突き上げるようになっている。

無敵時間はなく、攻撃判定もあまり強くないので、相手のジャンプ攻撃に非常につぶされやすい。だが、EXドラゴンスマッシュのほうはノーマルと違い技の出始めに無敵時間が存在するので、対空技として使うことができる。ノーマルのドラゴンスマッシュは、連続技用として使用する。

トルネード／空中に跳びながら、回し蹴りを連続で繰り出す技。弱中強でヒット数と攻撃発生の早さが変わり、初段がヒットすれば最後まで連続ヒットする。ただし、足の先端部分で当ててしまうと2発目以降が空振りしてしまう恐れがあるので、前作のように「とりあえず出しておいていい」という技でもなくなった。また、硬直時間も変更され、ヒットorガード後は不利なっている。しかしヒットした場合はほぼ五分のようなものなので、トルネードを使わない手はない。むやみに出さずに、的確に使っていこう。

必殺技	リュウビキャク	↓↘→+Ⓚ	弱16/中16/強16/EX28	弱 -3/-3/0、中 -2/-3/0、強 -3/-3/-1、EX -1/-1/-1
			弱×/中×/強×/EX×	立 / 上 / ★

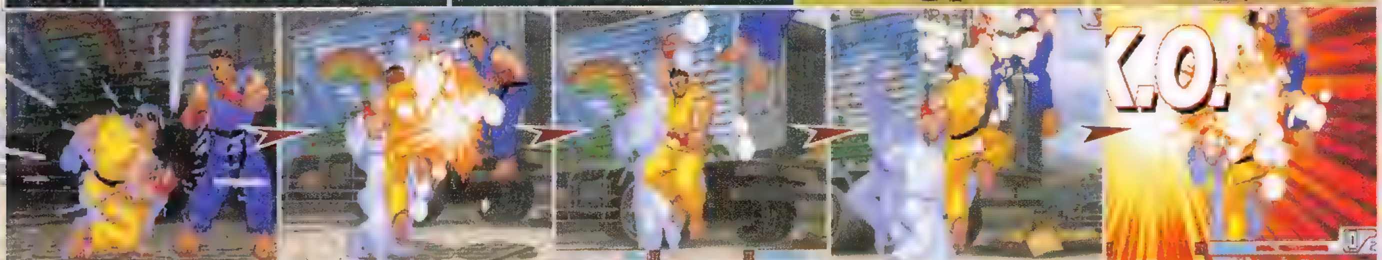


*硬直時間差はショーンvsショーン時のもの

SA I	ハドウバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3	4	-39/D/D
			立/屈		上



SA II	ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	2	2	-43/D/D
			立/屈		上/下



SA III	ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1	3	-31/D/D
			立/屈		上/下



リュウビキャク／体を反転させて、そのまま跳びはねながら蹴り技を繰り出す技。しゃがみガード不能の中段攻撃で、前作に比べて攻撃発生が早くなり、空中の軌道も若干変化したため、弱で出せば、十分に中段攻撃としての役割を持たすことができる。弱中強で距離が変化し、弱で出せば移動距離が短く、中は弱よりも長く移動し、強で出すと画面の半分以上移動することができる。

ハドウバースト／飛び道具系のスーパーアーツ。SAゲージが短いのでタマりやすく、攻撃発生も早いので使いやすい。ストック数も3あるので、EX系の必殺技と使い分けることができるため、攻撃に幅が出る。しかし、ガードされてしまうと非常にスキが大きいので、ここぞというとき以外はむやみに撃つのは控えよう。

ショウリュウキャノン／ケンの昇龍裂破に神龍拳を少しミックスさせたようなスーパーアーツ。対空技としての性能は非常に高く、相手のほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができる。また、技の出始めに若干無敵時間があるので、割り込み技として出すのも効果的だ。SAゲージは少し長めだが、ストック数を2つまでタメることができ、オマケに技自体の威力も高い。しかし外したときのリスクは一番大きいので注意しなくてはならない。

ハイパートルネード／パンチとキックを乱打し、そのままトルネードで攻撃しながら上昇し、リュウビキャクでフィニッシュを決める豪快な技。技を発動すると同時にショーンタックルのモーションで突進し、このタックルがヒットするとそのまま連続技を叩き込むようになっている。なお、技の出始めはショーンタックルと同じモーションだが、技の性質は立ちガード不能ではないので注意。

前作に比べてSAゲージの長さは変わっていないものの、ストック数が2から1に変更されているので、やや弱体化した感がある。SAゲージがタマったら、確実に決めていくようにしたい。

攻撃発生が早く、連続技用スーパーアーツとしての実用性も高い。もちろん前作のように、近距離立ち強Ⓚから連続技にすることができる。総合的に見ても、割り込み技としてではなく連続技として使うのが一番効率がいいと言えるだろう。

ハイパートルネード唯一の欠点は、空中にいる相手に初段のタックル部分を当ててしまうと、残りの攻撃が空振りしてしまう点。よって、対空技としては有効ではない。

DUDLEY

ダッドリー



拳闘紳士

チャンピオンタイトルに返り咲き、みごと「サー」の特別称号を授かったダッドリー。王室からの招待により、御前試合を披露することになった。「より完璧かつドラマティックな試合をせねば…」まだ日はある。世界をまわり、さらなるレベルアップを計るに充分な時間が。

こと拳で闘うことに関しては、世界で最も洗練された格闘技といえる「ボクシング」。その世界王者であるダッドリーは、どのボタンを押してもパンチによって攻撃するという一風変わったキャラである。また、スピードを生かした高速移動系の必殺技も得意としており、パワフルな立ち技と組み合わせることによって、相手を幻惑しつつ闘うことができる。

カラーバリエーション

弱Pカラー



勝利

中Pカラー



勝利

強Pカラー



前方ダッシュ

弱Kカラー



後方ダッシュ

中Kカラー



立ちガード

強Kカラー



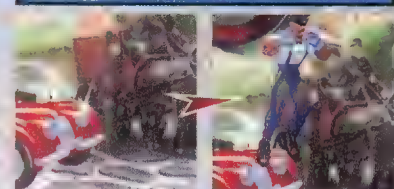
しゃがみガード

弱P中K強P 同時押し



時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段



下段



空中



エフェクトグラフィック

スタン



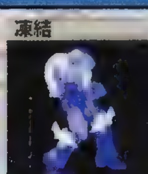
感電



燃焼



凍結



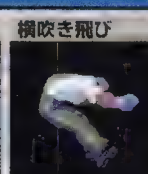
投げ失敗



上吹き飛び



横吹き飛び



きりもみ



叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	4 +3／+3／+3 連／必／SA 立／屈 上	4 +1／+2／+3 必／SA 立／屈 上	8 -1／+1／+3 SA 立／屈 上	6 +2／+2／+2 必／SA 立／屈 上／下	6 0／+2／+2 × 立／屈 上	6 +4／+6／+8 必／SA 立／屈 上
しゃがみ	4 +1／+1／+1 連／必／SA 立／屈 上／下	5 +2／+3／+4 必／SA 立／屈 上／下	8 0／+2／+2 × 立／屈 上／下	5 0／0／0 連／必／SA 屈 下	10 -12／D／D × 屈 下	16 +1／D／D × 屈 下
垂直ジャンプ	4 ― × 立 上	5 ― × 立 上	8 ― × 立 上	4 ― × 立 上	5 ― × 立 上	11 ― × 立 上
斜めジャンプ	4 ― × 立 上	5 ― × 立 上	8 ― × 立 上	4 ― × 立 上	5 ― × 立 上	12 ― × 立 上






特殊技　スリッピングジャブ
➡＋弱Ⓟ
5　+1, +1 +1　連必SA　立 屈　上 下



特殊技　ストマックブロー
➡＋中Ⓟ
9　-1/0/+1　×　立/屈　上



特殊技　ステップストレート
➡＋強Ⓟ
16　-3 -1 +1　SA　立 屈　上



投げ①　レバークラッシャー
レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3　―　×　×　×



特殊技　レバーブロー
➡＋中Ⓚ
6　+2 +3 +3　必 SA　立 屈　上



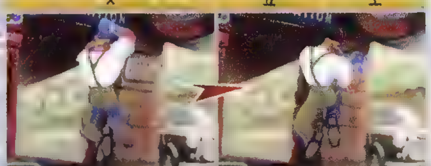
特殊技　ダートショット
➡＋強Ⓚ
13　-2 0 +2　×　立　上



投げ②　ダイナマイトスルー
⬅or➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3　―　×　×　×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16〜25　-5〜+7／0〜+8／+1〜+9
×　立　上



ダッドリーの通常技はすべてがパンチということもあり、全体的にスキが小さく扱いやすいものが多い。とはいうものの、こちらにとって扱いやすい技は、えてして相手にブロッキングを狙われやすい技にもなっているので、ところどころクセの強い技を混ぜつつ闘っていくことが重要になる。

まず、通常の立ち回りとなる中〜遠距離戦で多用したいのが、立ち中Ⓟと立ち強Ⓟ。前者はしゃがんでいる相手に当たらないがスキが小さく、後者はしゃがんでいる相手にも当たる（一部例外あり）代わりにやや大振りという性質を持っているので、両者をうまく組み合わせて、相手を壁際に押し込んでいこう。

そして近距離戦に持ち込んだときに使えるのが、下段攻撃であるしゃがみ弱Ⓚ、ヒットしたらノーキャンセルでローリングサンダーにつながる立ち強Ⓚ、足止め技として重宝するしゃがみ中Ⓟなど「ある程度攻撃発生が早く、しゃがんでいる相手にも確実に当たる」技。これらの技はブロッキングの狙いを絞らせないように、適度に立ち、しゃがみ攻撃を混ぜつつ連係を組み立てていくことが重要だ（特に、扱いやすいからといって、しゃがみ中Ⓟ連打などは禁物！）。

また、もしも相手に跳ばれたときには、立ち中Ⓚが信頼できる対空兵器になってくれる。もちろん、単発の対空技としてはしゃがみ強Ⓟでも同様の効果が期待できるが、攻撃を空中ブロッキングされたときのことを考えると、その後ターゲットコンボへと派生できる立ち中Ⓚをメインに使ったほうがいいだろう。

最後に、これらに当てはまらない特殊な効果を持った技として、攻撃発生は遅いが、ヒットさせれば空中コンボを狙える下段攻撃のしゃがみ強Ⓚ、前進しつつ判定の強いボディブローを繰り出す➡＋中Ⓟ、しゃがみガードを崩せる中段攻撃の➡＋強Ⓚなどが挙げられる。これらの技は発生が遅く単体では使いにくい印象を受けるが、ダッドリーの攻撃連係は全体的に素早い攻撃を矢継ぎ早に繰り出すタイプのものが多いので、使う意味は十分にある。前述の技を連係に組み込めば、その柔軟性が増して相手にこちらの意図を読まれにくくすることができるはずだ。

ダッドリー DUDLEY

TC1 ➡+弱Ⓟ→中Ⓟ

5 0／+1／+2
連／必／SA→必／SA 立／屈 上／下→上



TC2 しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ

5 -2／0／+2
連／必／SA→× 屈→立／屈 下→上



TC3 ➡+強Ⓚ→中Ⓚ

13 -2／0／+2
×→× 立→立／屈 上



TC4 立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ

4 +2／+3／+3(立ち中Ⓟ)→+1／+3／+3(立ち中Ⓚ)
連／必／SA→×→必／SA 立／屈 上／下→上→上

立ち弱Ⓟ 中Ⓟ 中Ⓚ



TC5 立ち中Ⓟ(➡+中Ⓚ)→中Ⓚ→強Ⓟ

4(6) +1／+3／+5(立ち中Ⓚ)→-4／-2／0(立ち強Ⓟ)
必／SA(必／SA)→×→× 立／屈 上

立ち中Ⓟ(➡+中Ⓚ) 中Ⓚ 強Ⓟ



TC6 しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ

5 -1／0／+1(しゃがみ中Ⓟ)→-2／0／0(しゃがみ強Ⓟ)
連／必／SA→×→× 屈→立／屈→立／屈 下→上／下→上／下

しゃがみ弱Ⓚ しゃがみ中Ⓟ しゃがみ強Ⓟ



TC7 立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ

6 -1／+1／+1(立ち強Ⓚ)→0*／+2／+2(立ち強Ⓟ)
×→×→×､× 立／屈 上

立ち中Ⓚ 強Ⓚ 強Ⓟ



*立ち強Ⓟの2段目か空振りした場合は-2

TC8 立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ

6 +1／+3／+3(中Ⓚ)→+2／+3／+3(中Ⓟ)→0*／+2／+2(強Ⓟ)
必／SA→×→×→×､× 立／屈 上／下→上→上→上､上

立ち弱Ⓚ 中Ⓚ 中Ⓟ 強Ⓟ



*強Ⓟの2段目が空振りした場合は-2

ターゲットコンボ①／1発目はしゃがみ状態の相手にもヒットするが、2発目は当たらないので注意。あまり使わないターゲットコンボだろう。

ターゲットコンボ②／しゃがみ弱Ⓚ始動のターゲットコンボは2種類あるが、こちらはヒット後の間合いが近いので攻撃を継続させやすい。このあとダッキングで急接近したり、再度他のターゲットコンボに移行したりと、応用の幅は多岐に渡る。

ターゲットコンボ③／中段攻撃からスタートするターゲットコンボ。至近距離で➡+強Ⓚを出すときには、毎回最後まで出し切ってもいいだろう。また、1発目をブロッキングされても非常に反撃を受けにくいという点もポイント。

ターゲットコンボ④／しゃがみ状態の相手には1発目と2発目はヒットしないが、3発目が相手に触れればキャンセル可能という特殊な性質を持ったターゲットコンボ。目先を変えるためにたまには使ってみてもいいかも？

ターゲットコンボ⑤／立ち中Ⓟ、➡+中Ⓚのどちらからでも始動できるターゲットコンボだが、主に使うのはしゃがんでいる相手にも当たる➡+中Ⓚ始動のほうだろう。最大の特徴は、ダッドリーのターゲットコンボ中、最もダメージが大きいという点。技のスキに連続技を入れたいがゲージが足りないなどというときには、とっさにこのターゲットコンボを叩き込めるように練習しておきたい。

ターゲットコンボ⑥／しゃがみ弱Ⓚから始動するターゲットコンボの別ルート。TC②と比較するとダメージが高く、やや遠くの相手に対しても全段ヒットするという違いがあるので、うまく使い分けよう。ちなみに、前作ではこのターゲットコンボの2発目にSAキャンセルがかかったため、2発目まででヒット確認してローリングサンダーにつなげるという戦術が流行した。

ターゲットコンボ⑦／地上戦、対空ともに最重要ターゲットコンボ。地上戦では2発目で止めると相手との間合いが離れないことを利用して、相手にガードさせたあと再び選択を迫る作戦が面白い。対空技としては、多段攻撃であるため空中ブロッキングのうまい相手に対する防御策になる。

ターゲットコンボ⑧／全部で5ヒットするターゲットコンボ。1発目の立ち弱Ⓚがしゃがんでいる相手に当たり、ダメージもターゲットコンボ中2番目なので、ややスキの大きい技に対する反撃として使っていけるだろう。

必殺技	ジェットアッパー	→↓↘+Ⓟ
弱5／中5／強4／EX4	弱 -23／D／D、中 -30／D／D、強 -38／D／D、EX -37／D／D	
弱○／中○／強○／EX×	立／屈	上／下	★



必殺技	ダッキング	←↙↓↘→+Ⓚ
−	−	
弱○／中○／強○	−	−	×



必殺技	ダッキングストレート	(ダッキング後)Ⓟ
弱21*／中20*／強22*	弱 -7／-1／+1、中 -7／-1／+1、強 -7／-1／+1	
弱○／中○／強○	立／屈	上／下	×



*ダッキング部分を含めた数値

必殺技	ダッキングアッパー	(ダッキング後)Ⓚ
弱20*／中19*／強21*	弱 -12*／-5／-5、中 -12*／-5／-5、強 -12*／-5／-5	
弱○／中○／強○	立／屈	上	×



*攻撃発生はダッキング部分を含めた数値。また、2段目が空振りした場合の硬直差は-16

必殺技	マシンガンブロー	←↙↓↘→+Ⓟ
弱9／中16／強18／EX17	弱 -3／-1／-1、中 -9／+1／+1、強 -15／+1／+1、EX -15／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



EX追加攻撃

必殺技	クロスカウンター(パンチ・アンド・クロス)	→↘↓↙←+Ⓟ(→↘↓↙←→+Ⓟ)
弱3／中3／強3／EX5	弱 −／D／D、中 −／D／D、強 −／D／D、EX −／D／D	
弱×／中×／強×／EX×	×	×	★



ジェットアッパー／跳び上がりつつアッパーを繰り出す必殺技で、弱、中は1ヒット、強、EXは2ヒットする。ダメージが大きく、EX以外はSAキャンセルできる性質を持っているので、地上で連続技を狙うのに適した必殺技といえる。一見、見た目通りの対空性能を期待したいところだが、弱～強は意外に判定が弱く、相手のジャンプ攻撃につぶされやすいため、対空技としては無敵時間のあるEXジェットアッパーを使っていこう。

ダッキング／高速移動技。移動中は姿勢が低くなるので、立ち攻撃や飛び道具をくぐりつつ相手に接近することができる。ダッキング中にいずれかのボタンを押すことによって、後述のダッキングストレートもしくはダッキングアッパーに派生するが、何も出さなければスキは小さいので、急接近して投げやターゲットコンボを使った連係を組み立ててみよう。また、移動中は常にSAキャンセル可能なので、ややバクチ気味にコークスクリューブローなどを出してみても面白い。

ダッキングストレート／ダッキング中にⓅボタンを押すとこの技に派生する。しゃがんでいる相手には当たらない(ヒューゴー、Qを除く)が、リーチがあるため届かないような距離から出すことによって、相手の裏をかくことができる。

ダッキングアッパー／ダッキング中にキックボタンを押すことによって派生。ガードされるとスキはあるものの、ダメージが大きく、しゃがんでいる相手にも当たるので、ダッキング→投げと混ぜて使うことによって効果が増す。また、もしも空中の相手に2発目だけがヒットしたときには、さらにダッキングアッパーによる追い打ちが可能だ。

マシンガンブロー／高速移動してジャブ連打→ショートアッパーへとつなげる必殺技。幻惑効果は高いが、弱以外はガードされると反撃を受けるので、使用頻度には十分注意して使っていく必要がある。EXにすると総ヒット数が増加し、最後のショートアッパーで相手を浮かすことができるため、ブロッキング後の連続技として重宝する。

クロスカウンター／両手をぶらりと下げ、その間にダッドリーの腰より上にヒットした攻撃に対して反撃する必殺技。攻撃力は受けた技によって変化する。『ストⅢ』にはブロッキングがあるので一見必要なさそうな必殺技だが、ブロッキングで受けても反撃できないような技(例えばリーチの長いネクロの技など)に対抗する手段となる。

ダッドリー DUDLEY

必殺技	ショートスイングブロー	←↙↓↘→+Ⓚ	弱18／中21／強24／EX18	弱 0／+2／+4、中 0／+2／+4、強 0／+2／+4、EX -3／D／D
			弱　／中　／強　／EX×、×、	立／屈　上　★

EX連続攻撃



SA I	ロケットアッパー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-31／D／D
				立／屈	上／下



SA II	ローリングサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ(連打)	1	3	-9／D／D
				立／屈	上



SA III	コークスクリューブロー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	3	2	-10／D／D
				立／屈	上



ショートスイングブロー／後方にステップしたあと、もとの位置より少し先まで踏み込んでフックを繰り出す必殺技で、ダメージが高く、幻惑効果も期待できる。ガードされてもリスクはないので、密着状態から通常技キャンセルで出して、相手が打ち返してきた技をかわしつつ反撃……といった使い方がメインとなる。このとき、バックステップ中に相手が技を出しているのが見えたら、SAキャンセルしてコークスクリューブローやローリングサンダーにつなげることができればベスト。

ロケットアッパー／3回連続でジェットアッパーを繰り出すスーパーアーツ。無敵時間があるので先読み気味の対空兵器や、ブロッキング後の連続技として使っていく。空中でカス当たりしたあとは落ちてくる相手に追い打ちを狙えるので、EXマシンガンブローが画面端でヒットしたあとなどはあえてカス当たりを狙ってみるのもいいだろう。

ローリングサンダー／相手に向かって突進し、連続ボディブローからアッパーへとつなぐスーパーアーツ。ボタン連打でヒット数が増加し（最大8ヒット）全段ヒットすればダッドリーのスーパーアーツ中で最大のダメージを誇る。立ち強Ⓚがヒットしたあと、ノーキャンセルで出しても連続技として成立するので、ヒット確認の練習を積めば近距離戦で強力な武器になってくれる。また、出始めの移動スピードが速いのもポイントで、さまざまな技に対する反撃技としての性能も高い。特殊操作として、画面暗転後に→+ⓅⓅⓅを押し続けることによって、相手に接触するか画面端に着くまでダッキングを続ける「フェイクロール」もあるが、こちらは相手の体力が残り数ドットというときのケズリ技として活用しよう。

コークスクリューブロー／最大5ヒットするストレートを繰り出すスーパーアーツ。ボタンの弱中強で踏み込み距離に違いがある（弱は短かく、強は長い）。主に連続技や相手の連係に対する割り込みとして使っていくが、どちらの場合も根元部分がヒットしないとダメージが極端に低くなるので、なるべく強を使っていこう。また、ガードされると若干のスキはあるものの、相手がスーパーアーツを出せない状態のときには受ける反撃も安いので、バクチ気味に使ってもリスクとリターンは見合ったものになるはずだ。せっかくゲージが短く、ストック数が3もあるのだから、コークスクリューブローを選ぶのならアグレッシブに攻めよう。

特殊演出登場集 前編

ふたりの出会いは偶然か？それとも宿命か？
特定したキャラの組み合わせで試合前の演出はそれぞれ異なる。
前編と後編に分けて、特にアクションのある組み合わせを紹介していこう。

リュウ vs ケン

シリーズを通した好敵手同士。
二人のコンタクトに言葉なんていらない。


対戦前、まずリュウが挨拶とばかりに拳を差し延べる。


それに応じるようにケンが拳をかわす。拳で語り合うとは正にこの事だ。


いよいよ対戦開始！拳を交えたライバル同士にしかない阿吽の呼吸だ。

ヒューゴー vs アレックス

マネージャー、ポイズンの新軍団の
設立＆強者スカウトにアレックスが動いたか？


ガンを飛ばし合う二人。そしてポイズンがヒューゴーにGOサインを出す。


武者震いの如く、身体を硬直させるヒューゴー。アレックス動じず。


胸をぶつけるヒューゴー。「そんなものか？」とばかりに受け流すアレックス。

ユン vs ヤン

ホームステージ香港。
知り尽くした街、そして互いの間合い。勝負はいかに？


ステージ隅からユン、ヤン共にバク転の体勢で登場する。


ステージ中央でピタッと手を着く。シンクロナイズした両者の息はピッタリだ。


着地と同時にユン、ヤン共に構えの体勢に。兄弟とはいえ、闘いに気は抜けない。

まこと vs まこと

3rdから新登場のまこと。
空手少女の闘いは礼に始まり礼に終わる。


まずは両者とも、正面中央に向かって一礼。


そして、両者向かい合って互いに一礼。


気合いの入ったかけ声と共に、構えの体勢へ！さあ対戦開始だ。

ダッドリー vs まこと

まことステージに乱入してきたダッドリー。
だが、登場はいつもと違うようだ。


まことの目の前にダッドリーの車が止まる。その勢いで、まことの鉢巻が舞う。


車から飛び出してくるダッドリー。まことの反対方向へ高いジャンプ。


スタッと対戦側に着地するダッドリー。まこと動じず、集中力を高めている。

ダッドリー vs ダッドリー

同キャラ対戦で登場するダッドリーの車。
色違いだけと思いきやそのデザインも微妙に違うようだ。

番外編


カラーだけではなく、よく見るとフロントグリルやライトの位置も若干違う点に注目。

HUGO

ヒューゴー



鉄血の大巨人

前トーナメントでの圧勝ぶりがたたり、誰もがヒューゴーを敬遠するようになった。試合の組めない日々にマネージャーのポイズンはたまりかね「新軍団の設立&強者スカウト」を案じる。もう弱者どもに愛想は尽きた。強者よ集え、弱虫は去れ。彼らの新たなチャレンジが始まった。

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスをはじめとする強力なコマンド投げを武器に闘う投げキャラである。動きが遅く、手数は少ないが、打撃技、投げ技ともに威力があるので、少ない攻撃回数で相手をKOすることができる。また、巨体から繰り出される打撃技はリーチにも優れているため、打撃技で相手を近寄らせないような闘い方を展開することも可能だ。

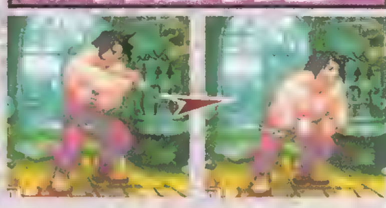
カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



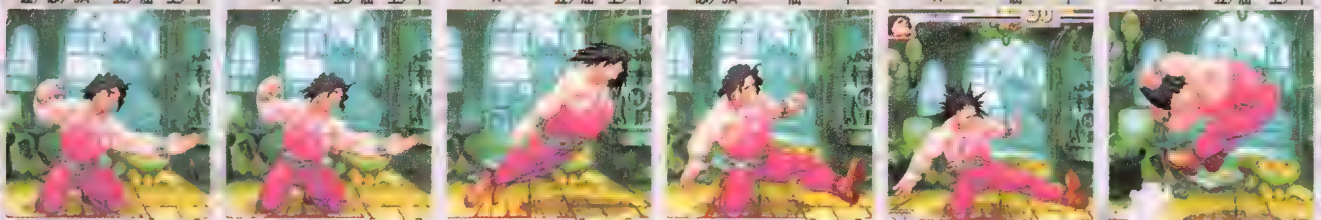
エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	5 -1/-1/-1 連 立/屈 上/下	11 -5/0/+1 × 立/屈 上	17 -3/-1/+1 × 立 上	6 +1/+1/+1 必/SA 立/屈 上/下	10 -4/+1/+3 ×,× 立/屈,立 上	22 -13*/+3*/+3* × 立 上



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
しゃがみ	5 -1/-1/-1 連/必/SA 立/屈 上/下	8 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	14 -29/D/D × 立/屈 上/下	4 +2/+2/+2 必/SA 屈 下	9 -5/D/D × 屈 下	12 -43*/D/D × 立/屈* 上/下



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	4 – × 立 上	7 – × 立 上	12 – × 立 上	4 – × 立 上	6 – × 立 上	12 – × 立 上



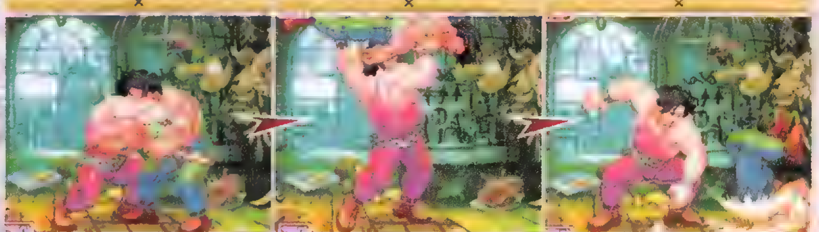
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
斜めジャンプ	4 – × 立 上	7 – × 立 上	12 – × 立 上	4 – × 立 上	6 – × 立 上	12 – × 立 上



*立ち強Kはレバー←or→+強Kで出した場合の硬直時間差は-12/+4/+4　しゃがみ強Kは技の終わり際が中段判定に変化　ガードさせた場合の最短硬直時間差は-21

投げ① ボディスラム　←or→+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3　–　×　×　×



投げ② ネックハンギングツリー　レバー中立+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

3　–　×　×　×



リープ　中Ⓟ中Ⓚ同時押し

16~25　-5~+7/0~+8/+1~+9　×　立　上



ヒューゴーは体が大きいだけあって、特に手足を伸ばしているわけでもない攻撃でも意外にリーチがあるのが特徴。

まずは重要な変更点からチェックしていこう。『2nd』と比べて弱くなってしまったのが立ちとしゃがみの弱Ⓟ。立ち弱Ⓟはキャンセル（SAキャンセル含む）がかからなくなり、しゃがみ弱Ⓟも3発以上からだとハンマーマウンテンがつながらなくなっている。立ち中Ⓟはスキが小さくなっていて、非常に使いやすくなっている。リーチとパワーを兼ね備えた牽制技として、ブンブン振り回していけるぞ。しゃがみ強Ⓚは技の後半部分が中段判定に変化するようになった（前半部分はしゃがみガード可能）が、ガードされるとスキが大きい。

立ち強Ⓟは『2nd』では近距離技と遠距離技に分かれていたが、今回は距離による区別ではなく、レバー前入れによって出し分けることができるようになっている。立ち強Ⓟは『2nd』と同様中段技で、ダメージ、スタン値とも申し分のない威力。起き攻めや連係にうまく組み込んでいきたい。

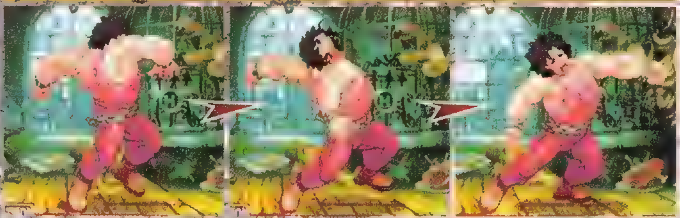
通常投げは、レバーニュートラルでネックハンギングツリーに、レバー入れでボディスラムになる。ネックハンギングツリーはスタン値が高く、画面端ならメガトンプレス等による追い打ちも可能。ボディスラムはレバーの入力方向で左右に投げ分けることができるので、状況に応じて使い分けたい。

ヒューゴー HUGO

特殊技	ボディプレス	(垂直or前方ジャンプ中)↓要素＋強Ⓟ
10	−	
×	立	上



特殊技	ハンマーフック	→＋強Ⓟ
15	-14／+4／+4	
×	立／屈	上



必殺技	ジャイアントパームボンバー	↓↙←＋Ⓟ	
弱18／中20／強23／EX23	弱 +11／+13／+15、中 +16／+18／+20、強 +19／+21／+23、EX +10／D／D		
弱／中／強／EX	立／屈	上	★



必殺技	ムーンサルトプレス	レバー1回転＋Ⓟ	
弱3／中3／強3	−		
弱×／中×／強×	×	×	×



必殺技	シュートダウンバックブリーカー	→↓↘＋Ⓚ	
弱6／中18／強13	−		
弱×／中×／強×	×	×	×



必殺技	モンスターラリアット	↓↘→＋Ⓚ	
弱12／中16／強25／EX7	弱 -8／D／D、中 -10／D／D、強 -11／D／D、EX -22／D／D		
弱×／中×／強×／EX×	立／屈	上	★



必殺技	ミートスカッシャー	レバー1回転＋Ⓚ	
弱22／中32／強45	−		
弱×／中×／強×	×	×	×



ボディプレス／ごく普通のボディプレス。密着状態の起き攻めで、めくりを狙おう。

ハンマーフック／『2nd』では遠距離立ち強Ⓟとして設定されていた技だが、『3rd』ではレバー入れ技になった。当たればデカイので、対空技、ジャンプ防止技として使えなくもないが、スキが大きいのでガードされたり空振りしたりすると危険。多用する技ではない。

ジャイアントパームボンバー／掌で敵を挟撃する打撃技。発生は遅いが、ガードされてもヒューゴー側がかなり有利な状態となるため、攻めを継続することができる。ヒット時は相手が大きくのけぞるため、様々な追い打ちが可能。

弱中強の順で攻撃発生が遅くなっていくが、代わりにヒット時ののけぞり時間も長くなっていく。EXは3ヒットとなり、地上の相手にヒットさせた場合も相手が浮くようになっていて、シュートダウンバックブリーカーや、メガトンプレスへつなげることが可能。弱〜強でも、空中の相手にヒットさせた場合は同様の追い打ちが可能だ。

ムーンサルトプレス／つかまえた敵もろとも空中高くジャンプし、落下の勢いを利用したボディプレスを決めるコマンド投げ。ヒューゴーの主戦力となる投げ技で、投げ判定発生の早さ(通常投げと同じ！)、投げ間合いの広さ、ダメージの大きさ等、非の打ちどころのない性能を備えている。

ボタンによる違いはダメージと投げ間合いの広さで、投げ判定発生の早さは同じ。強は投げ間合いが狭く、ダメージが大きい。状況に応じて弱〜強を使い分けていこう。

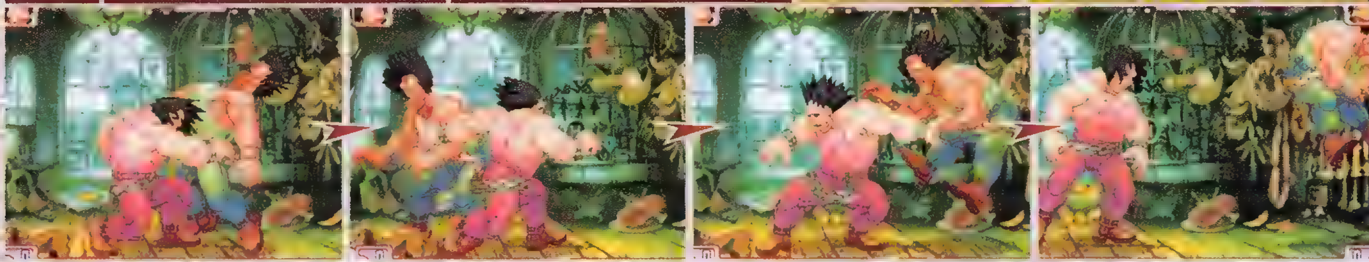
シュートダウンバックブリーカー／ジャンプして空中の相手をつかまえ、バックブリーカーをかける空中投げ。本作では空中ブロッキング不能。

モンスターラリアット／突進しながらラリアットを繰り出す。弱中強の順で攻撃発生が遅くなるが、突進距離が長くなる。EXは弱よりも攻撃発生が早くなり、弱攻撃キャンセルで連続になる。しゃがんで避けられやすく、ガードされてもスキが大きいため、単発使用はリスクが大きい。

ミートスカッシャー／『3rd』からの新必殺技。モンスターラリアットに似たモーションで突進して、相手をつかみ、画面端に叩きつける投げ技。

この技を決めたあとは、必ず画面端で起き攻めすることができる。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。

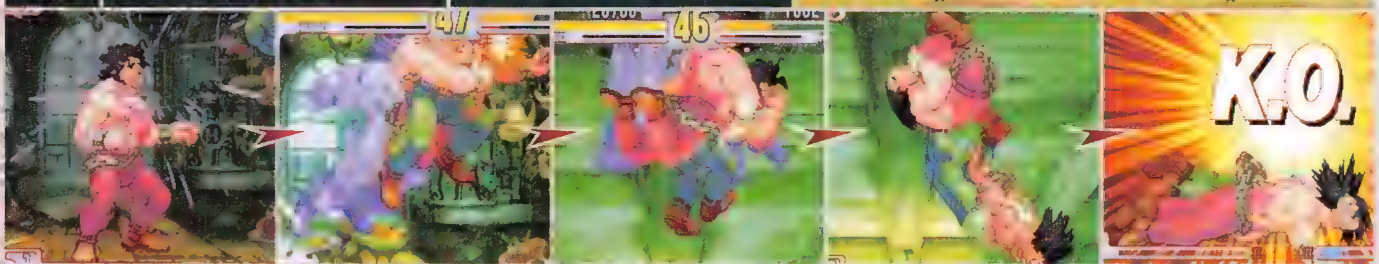
必殺技	ウルトラスルー	→↘↓↙←+Ⓚ	弱8／中8／強8			−
			弱×／中×／強×	×	×	×



SAⅠ	ギガスブリーカー	レバー2回転+Ⓟ	1	1	−
				×	×



SAⅡ	メガトンプレス	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	弱4／中6／強8	−
				×	×



SAⅢ	ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-29／D／D
			立／屈(×2)	・立(×2)	・立／屈　上／下(×2)→上(×2)→上／下



ウルトラスルー／つかんだ相手を画面端に向かって叩きつける投げ技。ボタンによる違いは画面端からの跳ね返り具合で、投げ間合い、発生時間は変わらない。この投げ技自体のダメージは非常に小さいが、跳ね返ってくるところに様々な追い打ちを入れることが可能。基本的には、跳ね返りかたが大きく、追い打ちがしやすい強をメインに使っていこう。

ギガスブリーカー／バックブリーカー×2→ムーンサルトプレスと連続できめ、全体力の50%以上を一気に奪う超強力コマンド投げ。

同じ投げ技系スーパーアーツである、ハイパーボム（アレックス）やスラムダンス（ネクロ）と比較した場合、発動を確認してからではジャンプで逃げることができない、という点で決定的に優れている。もちろん、投げ判定が出るまで無敵時間が持続している。SAゲージの長さも最長クラスで、ストック数も1だが、それに見合った高性能を持つスーパーアーツと言えるだろう。

実戦では、リープアタックや空ジャンプなどから仕掛けていくのがお手軽だが、「立ち」で2回転コマンドを入力することも可能。入力はかなり難しいが、できればギガスブリーカーを数段強力な武器にすることができる。

メガトンプレス／ジャンプして空中の相手をつかみ、空中から地面に叩きつけたあとにボディプレスでトドメを刺す、シュートダウンバックブリーカーのスーパーアーツ版とでもいうべき技。

ボタンによって投げ判定の発生の早さ、ジャンプ軌道が変わる。弱は発生が早く、ジャンプ距離が短い。中→強と発生が遅くなり、ジャンプ距離が長くなる。ダメージは変わらない。

ウルトラスルーからの連続技に組み込んでいくのがメインの使い方で、この場合コンボ補正がかかってしまうものの、それでも全体力の40%前後のダメージを与えることができる。

ハンマーマウンテン／5発の打撃を連続で叩き込む打撃系のスーパーアーツ。3発目と4発目が中段判定になっている。コマンド入力後、Ⓟボタンを押しっぱなしにすることで、技の発動を遅らせつつ突進することができる。この場合、Ⓟボタンを離してから4フレーム後に技が発生する。押しっぱなしにしたままだと、攻撃を出すことなく技が終了する。弱Ⓟ連打から簡単に連続技になった前作と比べ、非常に扱いにくくなっている。

URIEN

ユリアン



反逆の使徒

野望を遂げ、組織の新しい総帥となったユリアン。しかし彼はこの上なく不満であった。組織の影のトップにはあいかわらず「天帝」としてギルが居座っているのだ。こんな理不尽を許しておけるものか。「余こそが君臨者たるべきだ！ 愚兄には絶望の制裁を与えん!!」

ギルの弟にして統治者の座を狙うユリアンは、しなやかな体から繰り出される長いリーチの技で中距離から相手を押さえ込むキャラである。特にコレが使える！ という技に乏しいため、相手の一歩上手をいかないといけない。そのためには、素早いダッシュを駆使して間合いを調整し、相手の動きに合わせて牽制やチャリオットタックルを狙っていくといい。

カラーバリエーション

弱Ⓟカラー / 中Ⓟカラー / 強Ⓟカラー / 弱Ⓚカラー / 中Ⓚカラー / 強Ⓚカラー / 弱Ⓟ中Ⓚ強Ⓟ 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中



エフェクトグラフィック

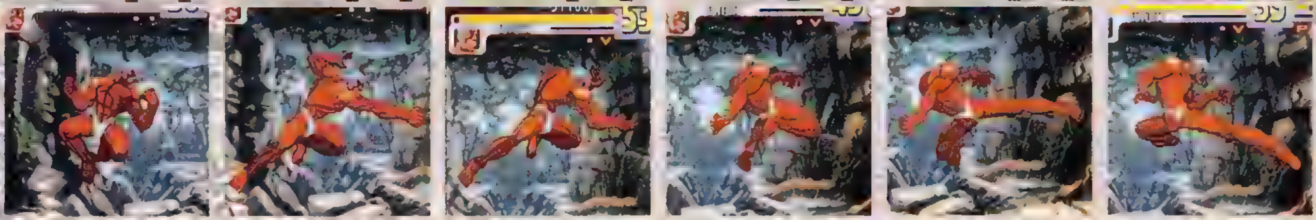
スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	5 +3/+3/+3 連/必/SA 立/屈 上/下	6 0/+1/+2 必/SA 立/屈 上	11 -3/-1/+1 × 立/屈 上	6 +2/+2/+2 必/SA 立/屈 上/下	9 -4/-3/-2 × 立/屈 上	18 -7/-5/-3 ×,× 立 上
しゃがみ	5 +1/+1/+1 連/必/SA 立/屈 上/下	12 -2/-1/0 × 立/屈 上/下	10 -10/D/D 必/SA、× 立/屈 上 下.上	6 +1/+1/+1 必/SA 屈 下	8 0/+1/+2 × 屈 下	13 -13/D/D × 屈 下
垂直ジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上
斜めジャンプ	5 – × 立 上	7 – × 立 上	8 – × 立 上	5 – × 立 上	7 – × 立 上	11 – × 立 上









投げ① デストロイクロー
レバー中立＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



投げ② スパルタンボム
←or→＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3 – × × ×



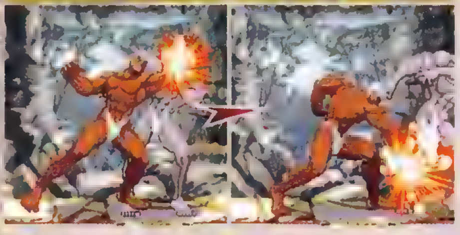
リープ 中Ⓟ中Ⓚ同時押し
16～25 -5～+7/0～+8/+1～+9
× 立 上



TC① 立ち弱Ⓟ→中Ⓟ
5 0/+1/+2
連/必/SA・必/SA 立/屈 上/下・上



TC② ➡＋中Ⓟ→強Ⓟ
10 -6/-4/-2
×・× 立/屈・立 上



遠近の区別がないユリアンの通常技は、リーチがそこそこあるものの、若干使いづらいものがそろっている。立ち技のなかで使いやすいのが立ち中Ⓟ。次いで立ち強Ⓟ、立ち中Ⓚが挙げられる。立ち中Ⓟはユリアンの技のなかでは発生が早く、キャンセルがかかり、リープアタックつぶしにも役立つ。しゃがまれているとほぼ当たらないので、近距離時は気をつけよう。立ち強Ⓟはダメージ重視、立ち中Ⓚはリーチがある。

しゃがみ技はクセが強いものの、使える技が多い。連打の効くしゃがみ弱Ⓟ、キャンセルがかかるしゃがみ弱Ⓚ、攻撃しつつ移動するしゃがみ中Ⓟ、リーチがあって非常に使いやすいしゃがみ中Ⓚ、浮かせ技のしゃがみ強Ⓟ。カウンターダメージに注意しつつ活用していこう。

投げ技はユリアンにとって非常に重要なダメージ源。ダメージの高いレバー入れ投げがメインになる。ターゲットコンボの弱Ⓟ→中Ⓟは連続技用に使う。一方、➡＋中Ⓟ→強Ⓟは2発目がしゃがみガード不能なので、1発目がしゃがんでいても当たる大きいキャラ相手に大活躍するぞ。

ユリアン URIEN

特殊技	クォーラルパンチ	→+中P
10	-3/-2/-1	
×	立/屈	上



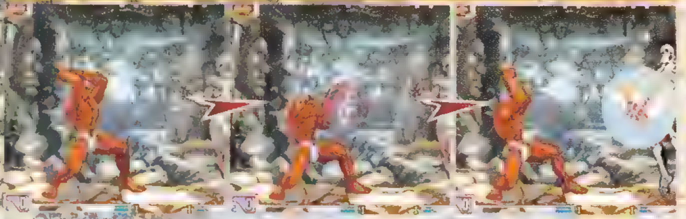
特殊技	クォーラルキック	→+中K
17	-2/-1/0	
×	立/屈	上



特殊技	テリブルスマッシュ	→+強P
15	-6/-4/-2	
×	立	上



必殺技	メタリックスフィア	↓↘→+P	
弱15/中15/強15/EX16	弱 -8/-7/-7、中 -4/-3/-3、強 +3/+4/+4、EX -16/-15/-15		
弱 /中 /強 /EX	立/屈	上	★



必殺技	バイオレンスニードロップ	↓タメ↑+K	
弱25/中25/強25/EX27	弱 -18*/D/D、中 -18*/D/D、強 -18*/D/D、EX -16*/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立	上	★



*ガードさせたときの高さによって変化する 数値はユリアンvsユリアンのもの

必殺技	デンジャラスヘッドバット	↓タメ↑+P	
弱8/中10/強13/EX10	弱 -2/D/D、中 -3/D/D、強 -6/D/D、EX +2/D/D		
弱×/中×/強×/EX×	立/屈	上	★



クォーラルパンチ／斜め上に向かって大きく身を乗り出して殴りかかる技。見るからにジャンプ防止用の技なので、中間距離でそのまま活用していこう。たいていの相手には地上で当たることはないが、中攻撃なのでそれほどスキはない。背が大きい相手にはしゃがんでいても当てることができるので、使用頻度が大幅に上がるぞ。

クォーラルキック／滑るように移動しつつ、リーチの長い前蹴りを出す技。相手にガードされてもほぼ五分五分なので、攻めのきっかけにできる技だ。惜しむらくはその発生の遅さで、前蹴りにいく前につぶされることもしばしば。足先を当てるようにやや遠目から使っていこう。

テリブルスマッシュ／大きく振り下ろすパンチで、しゃがみガード不能技。さらに、強攻撃なのでダメージが高い。ただし、ヒットさせても状況は不利なので注意しよう。

メタリックスフィア／電撃の塊を放つ、飛び道具系の必殺技。弱は水平に、中は斜め30度、強は60度の角度に撃ち分けることが可能。技後の硬直が長いが、弾速がそれほど早くないので、中～遠距離から使っていけば連続技を狙える。地上の相手に当ててもダウンは奪えないが、空中の相手に当てると電撃やられのまま少し停滞したあとにダウンするのが特徴。EX必殺技にすると弾速がさらに遅くなり、2ヒットするようになる。

バイオレンスニードロップ／上空に上がったあと、急降下しつつ膝蹴りを見舞う技。弱中強の順に横方向の移動距離が伸びる。相手に触れた場合、通常は少し後ろに跳ね返るように着地するが、相手の下半身にガードさせた場合はその勢いのまま目の前に着地するようになっている。跳ね返らずにそのまま着地した場合は、技のスキがかなり小さいのが特徴。EXは移動スピードがかなり早くなり、相手をサーチするようになる。2ヒット技になるが、2ヒット目が空振りする場合もある。

デンジャラスヘッドバット／少しジャンプをしながらヘッドバットを仕掛ける技。弱中強の違いは移動距離と小ジャンプの高度。弱が短距離で高度も低く、中→強になるにつれ長く高くなる。背が低い相手には立っていても当たらないが、空振りしてもスキが小さく、相手のしゃがみ攻撃をかわしながら接近できるのが強みだ。EX必殺技にすると2ヒットし、相手は電撃やられ状態で少し空中に停滞するので、連続技を狙える。

必殺技	チャリオットタックル	←タメ→+Ⓚ	弱8／中11／強14／EX7	弱-10／0／+2、中-11／-1／+1、強-12／-2／0、EX-9／+2／+4
			弱_／中_／強_／EX○、×	立／屈	上	★



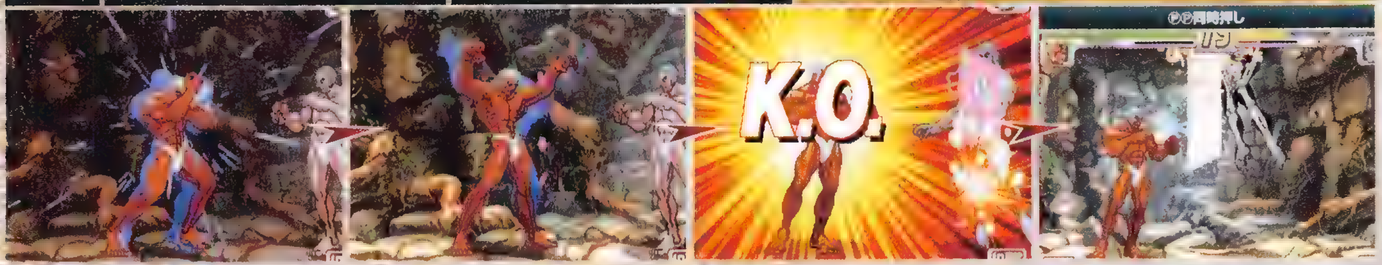
SA I	タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-17／D／D
			立／屈		上



SA II	ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-36／D／D
			立／屈		上／下



SA III	エイジスリフレクター	↓↘→↓↘→+Ⓟ（ⓅⓅ同時押しで斜め上に出現）	2	弱13／中25／強33／同時押し1	−
			立／屈		上



チャリオットタックル／ショルダータックルを見舞う技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり移動距離が伸びる。突進系の必殺技なので使い勝手はいいが、相手にガードされたときにスキが若干大きいのが悩み。中、強だと相手との間合いが開くためやや反撃を受けにくい。中間距離から奇襲するのが得策であろう。EX必殺技にすると2ヒットするようになり、相手を一気に押していけるのが利点。ガードされても間合いは開かず、スキは小さい。

タイラントパニッシュ／タックルを4発仕掛けたあとに強烈なラリアットをかます突進系スーパーアーツ。攻撃発生が非常に早いので、連続技や割り込みに使いやすい。SAゲージはやや長いが、それに比例した大ダメージを期待できる。スキが大きいので、確実にヒットさせていきたい。

ユピテルサンダー／構えた手の前方に大きな電気の塊を作り出し、それが徐々に収束、気弾となって飛んでいく飛び道具系のスーパーアーツ。気弾になる前の電気塊部分の攻撃発生がなかなか早く、連続技に使っていける。5ヒット技で、スタンゲージの増加量が多いのが特徴。ダメージ自体はさしたるものではないが、相手のスタンゲージを半分近く蓄積させることが可能である。ガードされた場合の硬直時間が若干気になるが、画面中央なら相手を大きく後退させることができるので、あまり気にしなくてもいい。

エイジスリフレクター／鏡のような長方形の物体を前方に放つ技。物体は約3.5秒停滞したのちに自動的に消滅、もしくは相手が6回触れた時点で消滅するようになっている。

弱中強の違いは鏡が停滞する位置。弱が近く、中→強の順に遠方になる。また、ⓅⓅ同時押しで斜め上にエイジスリフレクターを発生させることができ、この場合は物体の攻撃発生が弱攻撃から連続になるほど早いのが特徴。

なお、相手側のガード方向はすべてユリアン側を正方向としてガードしていればよい。つまり、強で相手の後ろに置いて、相手を押した場合でも相手は正面ガードのままでやり過ごせるのだ。面白いのは、自らが物体を越えて相手を挟んだ場合、ガード方向は相変わらず正ガードで良いが、相手を物体に触れさせると手前に弾かれること。つまり、エイジスリフレクターは出した時点でノックバック方向は決まるが、ガード方向は自分に準ずるという性質をもっているわけだ。

GOUKI

豪鬼



拳を極めし者

「拳を極めし者」……豪鬼。凶凶しくも純粋な「闘い」への執念。その背に幾万もの亡者を背負い、次の強者を求め黄泉と現世の狭間をさまよう。「我が拳……誰ぞ礎らん！」今宵もまた、哀しく鬼が戦慄く。

前作でいぶき、ユンの二人とともに最強の名を欲しいままにした豪鬼。当然「3rd」ではその「行き過ぎた性能」に調整が入ったが、これは弱体化を意味するものではない。今回は「ZERO」シリーズでおなじみの百鬼襲が加わり、より攻撃的なキャラとなっている。相変わらず耐久値が低く、スタンしやすいといった短所はあるが、実戦時の潜在能力は非常に高い。

カラーバリエーション

弱Pカラー / 中Pカラー / 強Pカラー / 弱Kカラー / 中Kカラー / 強Kカラー / 弱P中K強P 同時押し



勝利 / 勝利 / 前方ダッシュ / 後方ダッシュ / 立ちガード / しゃがみガード / 時間切れ負け

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング

上段 / 下段 / 空中

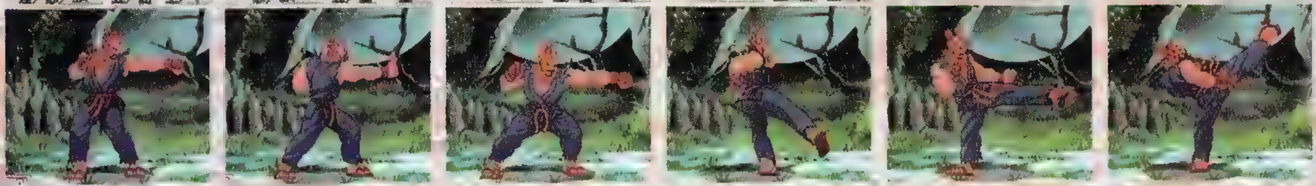


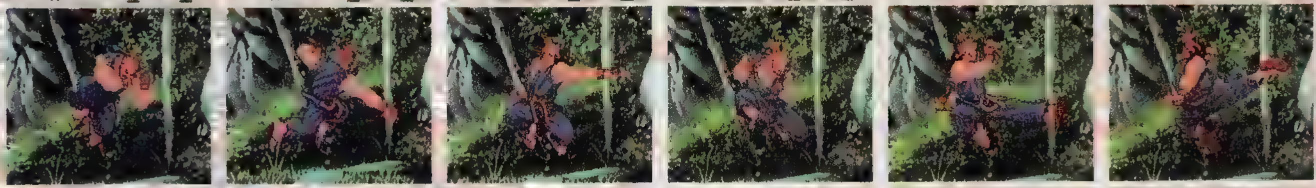
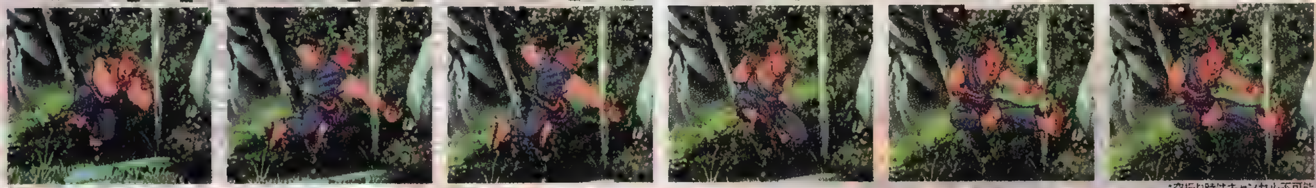
エフェクトグラフィック

スタン / 感電 / 燃焼 / 凍結 / 投げ失敗 / 上吹き飛び / 横吹き飛び / きりもみ / 叩きつけ



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4　+3/+3/+3 連*/必/SA　立/屈　上/下	6　+1/+2/+3 必/SA　立/屈　上	5　-4/-2/0 必/SA　立/屈　上	5　+2/+2/+2 ×　立/屈　上/下	5　+2/+4/+6 必/SA　立/屈　上	6　-6/-4/-2 ×,×　立 屈,立　上
遠距離立ち	5　+4/+4/+4 連/必/SA　立/屈　上/下	6　+4/+5/+5 必/SA　立/屈　上	9　-6/-4/-2 ×　立/屈　上	5　+2/+2/+2 ×　立/屈　上/下	6　-7/-6/-5 ×　立/屈　上	10　-7/-5/-3 ×　立/屈　上
しゃがみ	5　+3/+3/+3 連/必/SA　立/屈　上/下	6　+3/+4/+5 必/SA　立/屈　上/下	6　-8/-6/-4 必/SA　立/屈　上/下	6　+1/+1/+1 連/必/SA　屈　下	7　-3/-2/-1 必/SA　屈　下	8　-15/D/D ×　屈　下
垂直ジャンプ	5　– ×　立　上	6　– ×　立　上	7　– ×　立　上	5　– ×　立　上	6　– ×　立　上	7　– ×　立　上
斜めジャンプ	5　– ×　立　上	6　– ×　立　上	7　– ×　立　上	5　– ×　立　上	6　– ×　立　上	7　– ×　立　上

*空振り時はキャンセル不可能

投げ	背負い投げ	レバー中立or➡+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	–	
×	×	×



投げ	巴投げ	⬅+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
3	–	
×	×	×



リープ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し	
16~23	-5~0/0~+7/+1~+8	
×	立	上



TC①	近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ	
6	-12/-10/-8	
必/SA→×	立/屈	上



※豪鬼の地上通常技全てとターゲットコンボ、頭蓋破殺は、瞬獄殺でならどれでもSAキャンセルが可能

豪鬼の通常技はリーチの短いものが多いが、その代わり技自体が持つ攻撃判定がどれも強力だ。それぞれの性能を理解して使い分けていくようにしよう。

牽制やカウンター狙いには遠距離の立ち中Ⓚ、立ち強Ⓟ、しゃがみ中Ⓚなどが役立つ。これらの技が届かない距離では、下手に技を出さずに間合い詰めを優先する。

近距離戦は連打キャンセルが利くしゃがみ弱Ⓚを主軸に攻めよう。豪鬼のしゃがみ弱Ⓚはリュウと同じタイプで先行入力が可能だ。しゃがみ弱Ⓚの2発目を1発目のうちに先行入力しておき、ヒット確認後にキャンセルから滅殺豪波動や滅殺豪昇龍につないでいく連続技が実戦的だ。連続技用には、ヒットバックが小さく次の技につなぎやすい近距離立ち中Ⓚ、威力と安定性重視でしゃがみ弱Ⓚよりも攻撃発生が早い近距離立ち強Ⓟ、この2つを用途に応じて使い分けていく。

投げに関しては、背負い投げと巴投げで投げる方向を指定できる。その場から画面端に近いほうへ投げて、常に相手を画面端へ追い詰めていくようにしよう。

豪鬼 GOUKI

特殊技　頭蓋破殺　→+中Ⓟ

15 ｜ -1／+1／+3
×、× ｜ 立 ｜ 上



特殊技　天魔空刃脚　(前方ジャンプ中)↓+中Ⓚ

9 ｜ －
× ｜ 立 ｜ 上



必殺技　阿修羅閃空　→↓↘(or ←↓↙)+ⓅⓅ(orⓀⓀ)

－ ｜ －
× ｜ － ｜ － ｜ ×



必殺技　豪波動拳　↓↘→+Ⓟ

弱9、中9、強9 ｜ 弱-11、-10、-10、中-11、-10、-10、強-11、-10、-10
弱、中、強 ｜ 立/屈 ｜ 上 ｜ ×



必殺技　斬空波動拳　(ジャンプ中)↓↘→+Ⓟ

弱13、中13、強13 ｜ －
弱／中／強 ｜ 立／屈 ｜ 上 ｜ ×



必殺技　灼熱波動拳　→↘↓↙←+Ⓟ

弱15、中20、強24 ｜ 弱-23、D、D、中-18、D、D、強-15、D、D
弱、中、強 ｜ 立/屈 ｜ 上 ｜ ×



必殺技　豪昇龍拳　→↓↘+Ⓟ

弱4、中3、強2 ｜ 弱-24／D／D、中-30／D／D、強-34／D／D
弱／中、×／強、× ｜ 立／屈 ｜ 上／下 ｜ ×



必殺技　竜巻斬空脚　↓↙←+Ⓚ

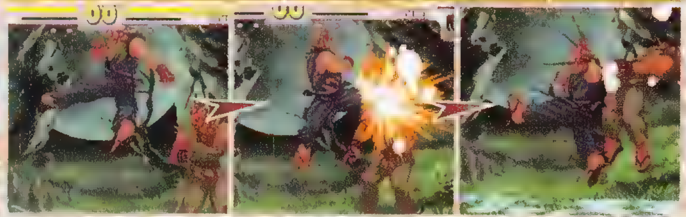
弱12／中3／強3 ｜ 弱-12／D／D、中-8／D／D、強-5／D／D
弱×／中*／強* ｜ 立／屈 ｜ 上 ｜ ×



*1発目のヒザ部分のみSAキャンセル可能

必殺技　空中竜巻斬空脚　(ジャンプ中)↓↙←+Ⓚ

弱6／中6／強6 ｜ －
弱／中／強 ｜ 立／屈 ｜ 上 ｜ ×



頭蓋破殺／手刀を振り降ろす攻撃で、しゃがみガード不能。2ヒットするためブロッキング対策にも効果的で、リープアタックよりも使い勝手がいい。

天魔空刃脚／空中から急降下して鋭角に蹴り降ろす足技。ジャンプ頂点付近で入力しないと出すことができないが、ガードされてもスキは小さく、打点を少し低めにするだけで地上の攻撃につながる。とくに『ストIII』ではハイジャンプから出すことで一気に間合いを詰めることができるため、ほかのシリーズの同技よりもその有用性は高い。

阿修羅閃空／無敵時間を伴う移動技。画面端に追いつめられているときに脱出するのに使う。ただし『3rd』では移動速度が遅くなっているので、仕掛けどころを間違うと逆に窮地に追い込まれることになるので注意したい。

豪波動拳／両の掌に気をため、前方に撃ち出す飛び道具。弱中強の違いは弾の速度のみ。攻撃モーション自体の発生やスキに差はない。

斬空波動拳／空中から斜め下へ向けて豪波動拳を射出する、空中の飛び道具。これも豪波動拳と同じく弱中強の違いは弾の速度のみで、射出角度や攻撃発生および硬直時間といった要素に違いはない。主に垂直ジャンプから撃ち、これを盾に攻めていくのが豪鬼の基本戦術だ。

灼熱波動拳／全身の気を集約し、灼熱と化した豪波動拳を発射する。総じて攻撃発生や硬直時間といった要素が豪波動拳より劣っているが、ヒットさせれば必ずダウンを奪うことができる。ボタンによる違いは、弱→強になるに従いダメージが上がり、これに伴いヒット数も増加する。

豪昇龍拳／拳を低く構え、ジャンピングアッパーを繰り出す。中と強はヒザによる攻撃が加わり、ヒット数も増加してより高く上昇するようになる。

必殺技にしては珍しく出始めに無敵時間があり、弱・中は1発目の攻撃判定が出る直前まで、強は2発目の攻撃判定が出る直前まで持続する。

竜巻斬空脚／体を高速回転させ、連続回し蹴りを繰り出す。中と強は出始めのヒザの部分にも攻撃判定が存在する。このヒザ部分はしゃがんでいる相手を立ち状態にすることができる。弱と中は、ヒット後浮いた相手に追い打ちが可能だ。

空中竜巻斬空脚／竜巻斬空脚の空中版。出すタイミングでその後の軌道が変化する。ヒット後の相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶため、着地後さらに打撃で追い打ちすることができる。

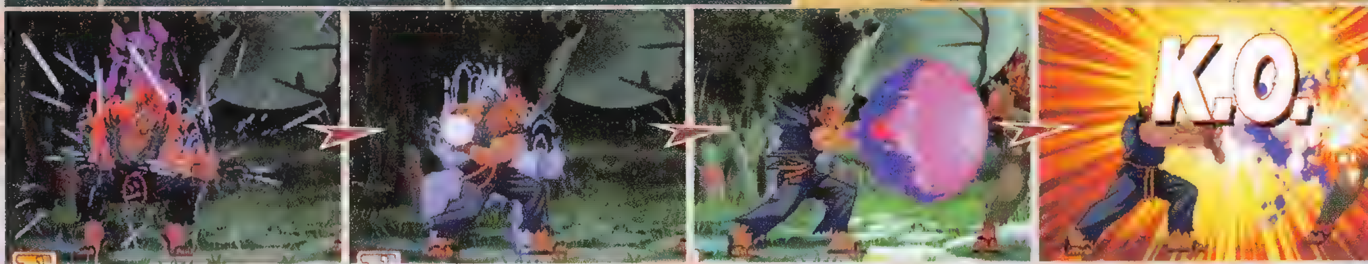
必殺技	百鬼襲	→↓↘+Ⓚ(追加入力で技が派生)	1.41 2.11* 3.7* 4.4*	1.-11／D／D 2.− 3.− 4.−		
			1.× 2.× 3.× 4.×	1.屈 2.立 3.立 屈 4.×	①下 2.上 3.上 4.×	×

①百鬼豪斬(追加入力なし)	②百鬼豪衝(Ⓟ)	③百鬼豪刃(Ⓚ)	④百鬼豪砕(相手の近くで弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し)



＊数値はボタンを押してからのもの

SA Ⅰ	滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	5	-13／D／D
			立／屈		上



SA Ⅰ'	天魔豪斬空	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	7	−
			立／屈		上



SA Ⅱ	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+Ⓟ	2	2	-25／D／D
			立／屈		上／下



百鬼襲／「百鬼襲」とは地上から回転ジャンプしたのち、複数の必殺技に派生する攻撃体系の総称。百鬼襲の発動時に押したボタンにより、回転ジャンプの飛距離が変化する。距離は弱から強にいくに従ってより遠く跳ぶ。

このコンビネーションは、着地から足払いを仕掛ける下段攻撃の「**百鬼豪斬**」、空中から掌打を放ち、ヒットすればダウンを奪える中段攻撃「**百鬼豪衝**」、同じく空中から体を翻し、裏空刃脚で急襲する「**百鬼豪刃**」、そして地上にいる相手の肩口をつかんで一回転投げを仕掛ける「**百鬼豪砕**」の4種類のバリエーションから成る。

百鬼豪刃は入力を引きつけて打点を下げることによって、地上攻撃につなぐことが可能。しかし残念なことに、天魔空刃脚と違いしゃがみガードが可能だ。また、百鬼豪砕の投げ成立は、相手の立ちやしゃがみおよび画面端といった制限にとらわれることがない。相手が地上で投げられ判定のある状態なら投げられるため、非常に奇襲性の高い攻撃と言える。ただしボタンを押してから投げ判定が出るまでに少し時間がかかるため、そのタイムラグを考えて早めに入力する必要がある。

滅殺豪波動／極限まで練った気を掌に集約して、これを相手へ向けて放出する豪波動拳のスーパーアーツ版。前作までの攻撃発生の遅さが改善され、中攻撃→豪波動拳のSAキャンセルや、しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚキャンセルからでも連続でヒットする。一定以上離れた間合いであれば、技をガードされても反撃を受けにくく、決め打ちできることを考えると安全性が高い技だと言える。

天魔豪斬空／滅殺豪波動の空中版。スーパーアーツセレクト時に滅殺豪波動を選んでおけば、併用することができる。必殺技の斬空波動拳と違い、余力によって技後に空中で後方へ跳ねるのが特徴。ガードされた場合でも、打点が低ければ反撃を受けない。こうした性質から、とくに相手を画面端へ追いつめたときの攻めの一手として選択肢に加えておくのがいいだろう。

滅殺豪昇龍／豪昇龍拳を連続で繰り出していく、高威力なスーパーアーツ。豪鬼が持つスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。突進能力が少々物足りないが、それでも相手の技をガードしたあとの返し技にも使えるため、至近距離から発生の早さが要求される場面では絶大な効果がある。

豪鬼 GOUKI

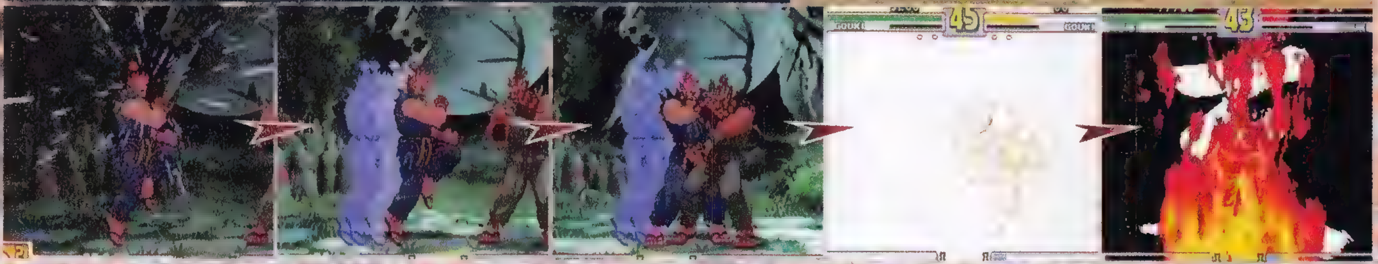
SA Ⅲ	滅殺豪螺旋	↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	4	-35／D／D
				立／屈	上



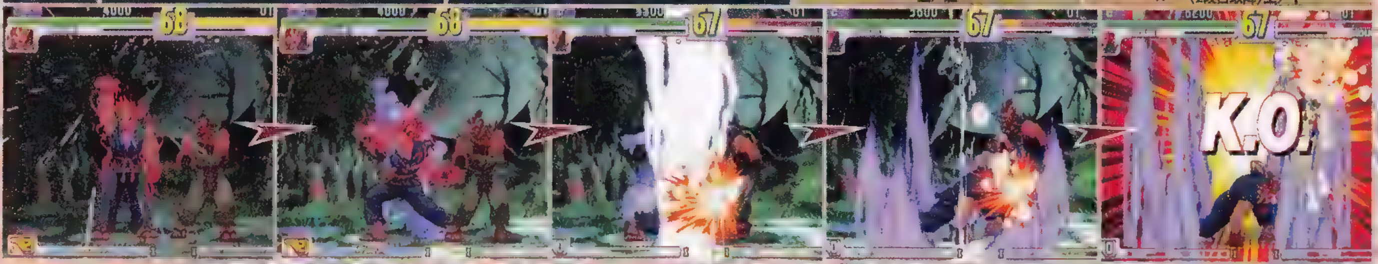
SA Ⅲ	滅殺豪旋風	（ジャンプ中）↓↘→↓↘→+Ⓚ	2	9	－
				立／屈	上



SA X	瞬獄殺	弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ	－	2	－
				×	×



SA X	金剛國裂斬	↓↓↓+ⓅⓅⓅ同時押し	－	17	-26／D／D
				立／屈	×・（2段目以降）上／下



*必殺技キャンセル、SAキャンセルから発動することはできない　なお、コマンドは↓↓↓+ⓅⓅ同時押しでも可

滅殺豪螺旋／竜巻斬空脚の回転力を高め、その浮力で相手を巻き上げつつ、連続した回し蹴りを叩き込むスーパーアーツ。主に弱の竜巻斬空脚で相手を浮かせたあとに決めるといった、「確定場面での追い打ち」として用いるのに向いている技である。また、無敵時間も非常に長く、起き上がり時のリバーサル技としても効果的。攻撃力も高めに設定されており、一発逆転も狙える。

滅殺豪旋風／滅殺豪螺旋の空中版。発動直後はその場で滞空し、そのあと上昇する。地上で出す滅殺豪螺旋との決定的な違いは、無敵時間の差にある。長めの無敵時間を持つ滅殺豪螺旋に対して、滅殺豪旋風は無敵時間がほとんど存在しない。

瞬獄殺／「殺意の波動」の究極技。阿修羅閃空の移動から相手をとらえ、直後に常人には目視できない速さの連続攻撃を叩き込む。使用するためには全2ゲージを一気に放出しなければならないが、代わりにどのスーパーアーツを選択していても使うことができる。

技の扱いが「移動投げ」のため、相手が地上で投げられ判定が発生しているときにしか決めることはできない。普通の属性の打撃からはつながらないが、遠距離立ち強Ⓚの「振り向きのけぞり」からは例外的に連続技として成立する。実戦では、相手が立ち状態のときに遠距離立ち強Ⓚをヒットさせ、これにキャンセルをかけることが連続技成立のための条件。ただし、この場合はSAキャンセルとみなされ、打撃から連続技になってもダメージ補正で相手に与えるダメージは激減してしまうので気をつけよう。

金剛國裂斬／天高くかざした掌にすべての気を収束し、ためたエネルギーを地面に叩きつける荒技。その有り余るパワーは、巨大な衝撃波を発生させるほど強烈。以前、豪鬼はこの技一撃でかの有名なエアーズロックを分断したことがあり、このときに金剛國裂斬と命名された。また、この技は瞬獄殺同様SAゲージMAX時のみ発動でき、使用に際しては選択したスーパーアーツに依存しない。

瞬獄殺が移動投げなのに対して、金剛國裂斬は立ち／しゃがみガード可能な打撃技。しかし発動から長い無敵時間を有しており、相手の投げと同時に入力してもつかみ失敗のスキにクリーンヒットさせることができる。このため「空ジャンプからグラップディフェンス」といったお約束の裏の選択肢として使えば絶大な効果があるだろう。

特殊演出登場集 後編

後編はトゥエルヴvsネクロなどの注目のカードを紹介。
そして番外編ではキャラが飼っている(?)
ペットたち(??)を紹介していこう。

いぶきvsまこと

高校生忍者対空手少女。
日本伝統の武術を通して、引かれ合うものがあるか?


開幕、いぶきとまことの蹴りが交差する。二人の時間が一瞬止まる。


そのまま落下地点へ。一瞬の蹴りでお互いの力量が確認できたか?


しかし勝負はこれから。お互い十分に気合いを込めて、構えを取る。

トゥエルヴvsネクロ

人型殺戮兵器同士の対決。
自由を求めるネクロに究極の「弟」が立ちはだかる!


複数のトゥエルヴに囲まれるネクロ。絶体絶命のピンチか?


その時、ネクロの電磁ブラストが炸裂!トゥエルヴが空中へと回避していく。


残った一体のトゥエルヴ。彼らの殺戮ショーはこれから始まる。

ユン(ヤン)vsまこと

国籍、流派は違えども礼儀を重んじる
武道と武術に例外は決してあり得ない。


拝むように両手を組むユンに対し、まことは腕を交差し礼の構えを見せる。


互いに黙礼。試合前の礼儀に流儀や流派は関係はない。


対戦開始!ここから先は互いのスタイルが物を言う。遠慮はしないぜ。

エレナvsエレナ

新しい友達探しに出かけたエレナ。
その前にもうひとりの自分が現れたら…


お互いに見つめ合うエレナ。もう一人の自分に微笑みあう二人。


手を合わせて、お互いが分かったか?。「よろしくね」と自分に囁く。


クルッと宙返りを見せるエレナ。しなやかな動きで身をひるがえす。

ヒューゴー 番外編

特定の組み合わせで、ヒューゴーの身体から
鳥が飛んでいく登場シーンが存在する。
各キャラの組み合わせは以下の通り。


3羽の鳥がヒューゴーの身体から飛び立つ。身体が巣になっているのか?

- 対 春麗
- 対 まこと
- 対 ユン
- 対 ヤン
- 対 リュウ
- 対 いぶき
- 対 豪鬼

ヤン 番外編

試合開始直後と対戦終了時に登場するかわいいネコ。
ヤンで対戦3連勝以上の条件を満たすと出現する。
はたしてヤンの飼っているペットなのだろうか?

登場時


ヤンの側に白いネコちゃんが。対戦が始まるとステージから避難します。

終了時



対戦が終了すると、またヤンの側に戻ってくる。ヤンも思わず顔がほころぶ?

GILL

ギル





神世紀の覇者

天帝ギル ――― 紀元前の昔より全世界を裏から管理支配してきた秘密結社が生んだ、奇跡の力の主。実弟ユリアンの奸計にも屈せず、その圧倒的なカリスマで組織の全権を掌握。理想社会実現のための計画は200年分前倒しされ、今まさにギルは現人神として地上に君臨しようとしている。





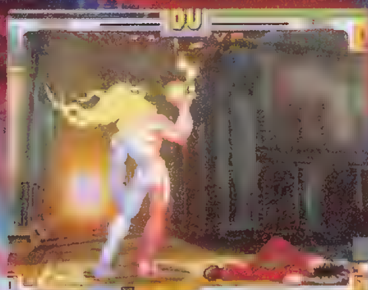
『全能の憂鬱
少しでも理解してもらえたら嬉しい』

必殺技

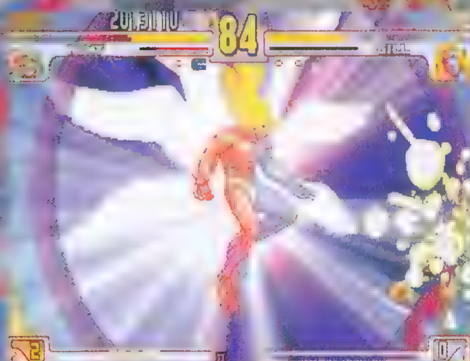
- パイロキネシス — 炎の弾を飛ばす
- クリオキネシス — 氷の弾を飛ばす
- サイバーラリアット（パイロヒット/クリオヒット） — 燃焼/凍結の効果を持つ突進技
- サイコヘッドバット — 体重を乗せた頭突きを繰り出す
- ムーンサルトニードロップ — 相手の頭上から膝で急襲する

『星々はなぜ美しいのか？
永遠に届かぬ至高の存在だから』









スーパーアーツ

- リザレクション — 失った体力を最大値まで回復する
- メテオストライク — 炎と氷の弾を空から大量に降らせる
- セラフィックウイング — 中央に移動し、羽を広げて画面全体を攻撃する



非常に手の込んだお遊びページ……というか本気で試さないように

灼熱の炎と絶対零度を操る神世紀のカリスマ?
トゥエルヴのマネマネページ



ギル使用コマンド

①コインを投入する
②スタートボタンを押す
③プレイヤーセレクトで→と入力してボタンを押す（1P時。2P時は←↑↑↑+ボタン）
④スーパーアーツセレクトで↑か↓↓と入れてボタンを押す
⑤CPU戦で9人勝ち抜く
⑥10人目でSAゲージをためたら「↓↘→↓↘→+Ⓟ」と入力



◆プレイヤーセレクトで③のコマンドを入力。時間はあるので慎重にやろう

◆続いて↑に入れ、6つのうちいずれかのボタンを押す。↓↓+ボタンでも可

◆あとはCPUにひたすら勝ち抜いていけばいい。9人抜いた次の闘いで……

◆SAゲージがMAXまでたまったら↓↘→↓↘→+Ⓟと入力。これで使える

通常技



必殺技



～通常技・特殊技～ ユリアンよりコマが少ないぜ!

ギルの通常技は、弟のユリアンに準じたものになっている。しかも多くの技がユリアンに比べて出が早く、正直「こりゃ強え～」という感じだ。もともとギルがオリジナルなわけだし、兄なわけだし、CPU戦でしか使えないわけだし……ま、強くて当然といったところか。

特筆すべきはしゃがみ弱Ⓚ。キャンセルはかからないが、連打が効くうえに「しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ」というターゲットコンボもある。ほかにユリアンの「立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ」も可能だが、ギルの場合は立ち弱Ⓟの戻りが死ぬほど早いためつながるのだ。ほんとに死んだら困るので「死ぬほど」という表現は取り消すが、立ち弱Ⓟからはほとんどの通常技につなげることができるぞ。

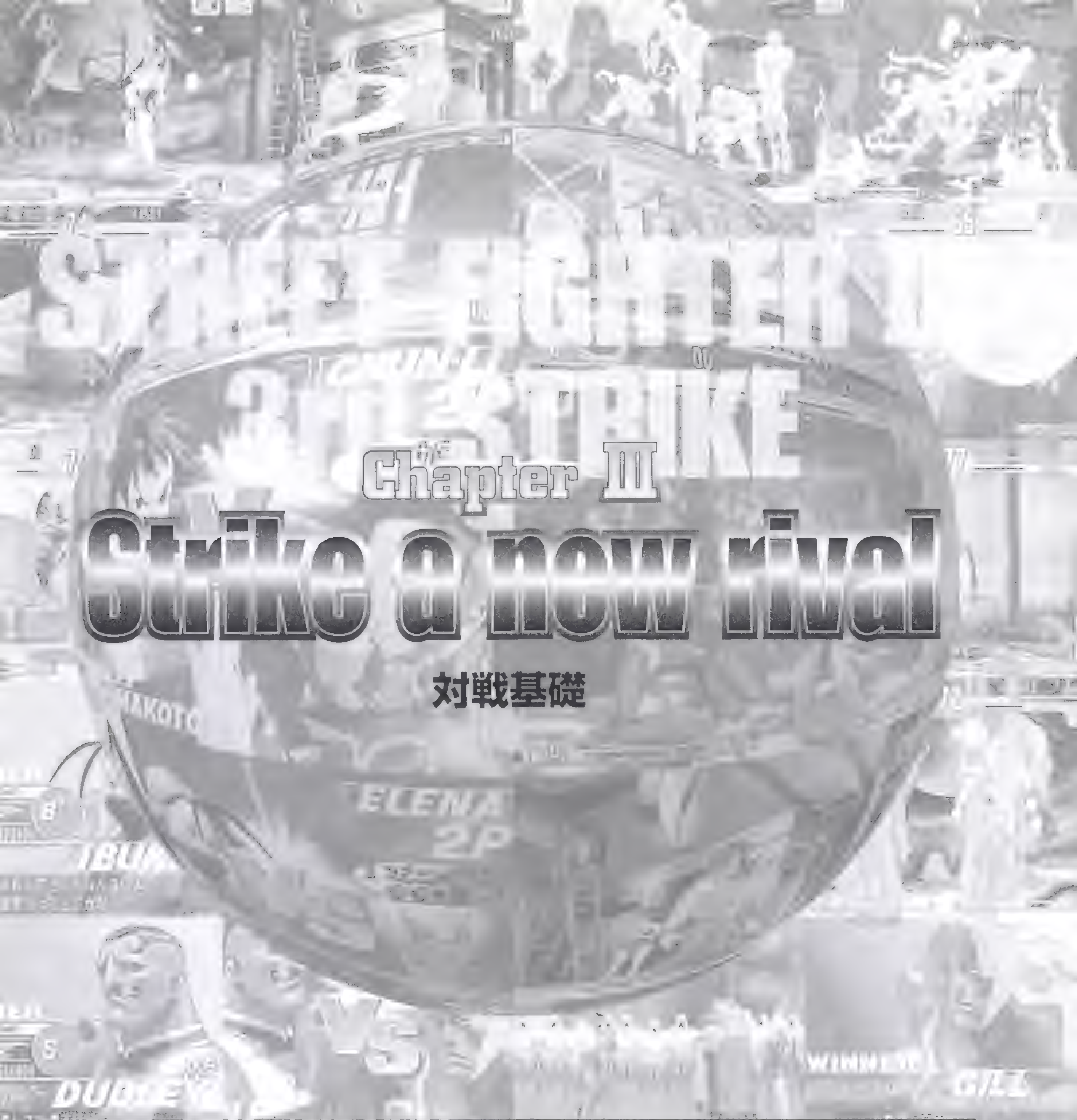
～特殊入力技・必殺技～ スーパーアーツ、EX必殺技なぞいらねっす

特殊入力技は→+中Ⓚと←+中Ⓟの2種。前者はユリアンと同じ。後者はショートアッパー。適当に使ってくれ。

必殺技はすべてコマンドで出せるというあたりに兄の風格が感じられる。強攻撃と必殺技は、右半身による攻撃が炎属性、左半身が氷属性になっている。あんま気にしなくていいけどね。

パイロ(クリオ)キネシスはボタンで角度が変わる2ヒットの飛び道具。スキが小さいので近距離からぶちかましてもいいだろう。サイバーラリアットは超っ早突進技だ。サイコヘッドバッドはしゃがみ強Ⓟからの追い打ちなどに。ムーンサルトニードロップは反撃されにくいので意味なく使ってもそれなりに強いぞ。

CAUTION! このページでは「トゥエルヴのX.C.O.P.Y.をギル戦で使うとギルに変身する」ってことをいいたいわけです。対戦では使えません。あしからず。　協力：C・LANより



Chapter Ⅲ
Strike a new rival
対戦基礎

キャラ別対戦攻略　連続技の見方

例 しゃがみ中Ⓚ ⟶ 波動拳 SA⟶ 真・昇龍拳

- ⟶ **キャンセル**による技のつながりを示します
- SA **SAキャンセル**による技のつながりを示します
- HJ **HJキャンセル**による技のつながりを示します
- ＼ **ノーキャンセル**による技のつながりを示します
- TC **ターゲットコンボ**による技のつながりを示します

※**ノーキャンセル**……先行する技を当てたあと、タイミング良く次の技を繰り出すこと

対戦基礎

TEXT：善之字元帥

無理せず順を追って上達してくこと、これが重要

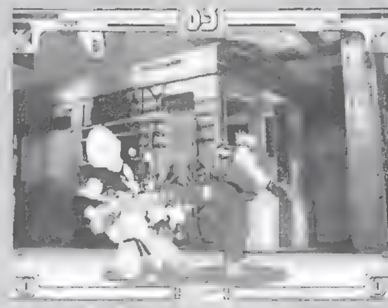
このページでは、はじめのうち理解しづらいシステムをどうやってマスターしていくかについて説明していこう。

はじめは無理にブロッキングを狙わない

「ストⅢ」にはじめて触れる人にとって、ブロッキングとはあまりに魅力的なシステムである。上級者が相手の攻撃を読み切ってブロッキングを取り、超破壊力の連続技を叩き込む瞬間はとにかく「カッコイイ」としか言いようがない。ところが、実際にプレイしてみると、華麗にブロッキングをキメて連続技を叩き込むはずが、ボコボコと相手の技をくらってうまくいかないのではないだろうか？

実はこれ、初心者が最もつまづきやすいポイントなのである。ブロッキングとは、あくまで相手が特定のタイミングに特定の技を出してくれなければ成功しないものなので、きちんと連係を組んで「相手に思わず手を出させる」ような状況を作ってやらなければならないのだ。

とはいうものの、そんなに難しく考える必要はない。要するに、はじめは無理にブロッキングを狙わず、きちんとキャラを動かせるようになろうとというというだけの話なのだ。キャラの動きさえきちんとできれば、ブロッキングの狙いどころなどいくらでも思いつくようになるはずだ。



◆慣れないうちは無理にブロッキングを狙わないこと。餌の単にされてしまうぞ！

ブロッキングを取られてしまう。どうしたらいい？

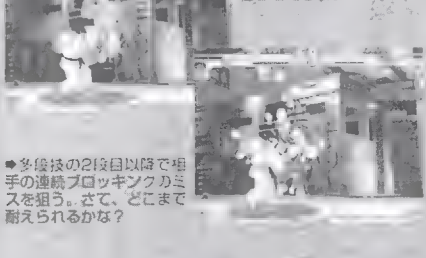
さて、はじめのうちは無理にブロッキングを狙わず、キャラをきちんと動かせるように練習するのはいいとしても、おそらくお店に置いてあるのは対戦台ばかり。そこで、もしもブロッキングのうまい上級者と出会ったときのために、まずは相手のブロッキンク対策について説明しておこう。

最初に説明するのは、相手がこちらにジャンプしてきて、対空技を出したところをブロッキングをされてしまうという「空中ブロッキング」の対策について。この空中ブロッキング、上級者はある程度見てから入力しているので（理由は後述）、実のところ取られないように工夫するのはかなり難しいのだが、対策はきちんとある。

ひとつの解答は、こちらの対空技を多段攻撃にして、相手に複数回のブロッキング入力を強いるというもの。例えば使用キャラがリュウ・ケンなら、対空を強の昇龍拳やアッパー昇龍拳にしてみると、空中側も連続でブロッキングを成功させなければならなくなるので、無事に着地できる確率は大きく低下する。これは極端な話、相手が必ず空中ブロッキングを狙っていることが読めているなら、初段が対空性能のないターゲットコンボでも同様の役割は果たしてくれるはずだ。もしもこういった便利な多段対空技がないキャラの場合は、昇り蹴りや早出しの対空などを代わりに使い、タイミングをずらしてみるといいだろう。



◆ありがちな例。リーブの直後、相手が下段ブロッキングを狙っているとわかったら ― ◆ほんの少し待つ。相手は連続技待ちのため、一瞬動きが止まっているはずなので ― ◆遅らせて攻撃！相手のブロッキング方向とは逆の攻撃を出せればさらに有効だ



◆対空技の1段目はオトリのようなものと考えよう。相手に空中ブロッキングをとらせてしまい……

➡多段技の2段目以降で相手の連続ブロッキングのミスを狙う。さて、どこまで耐えられるかな？

これに対して、相手に「地上ブロッキング」を取られてしまう場合は、もう少し話が深刻。なぜなら、ある程度見てから入力できる空中ブロッキングとは違い、地上ブロッキングの場合は相手の罠にはまっている（これは裏を返せば、上級者でも見てから地上ブロッキングを取るのはほぼ不可能ということを意味する）可能性が高いからである。さらに、地上でブロッキングは取られるとそのまま連続技をくらいやすいので、被害の面でも空中ブロッキングより大きいといえる。

では、地上ブロッキングに対してはどう対策すればいいかというと、これは取られた場所を一つ一つ覚えていくのが基本。狙われやすいパターンとしては、見かけ上スキが大きそうに見えるのに、実はスキは小さいというような技をガードさせられた直後にブロッキングを仕込まれているというものが多い。ありがちな例を挙げてみよう。相手が近距離で中段攻撃のリーブアタックを出し、それをガードした直後は、そのまま攻められるのを嫌ってとりあえずしゃがみ攻撃を出したくなるもの。上級者にとってはこういったところが狙い目になるので、リーブアタック→下段ブロッキングを1セットにして連係を組んでくるのだ。

このように、相手がブロッキングを仕込んできそうな場所がわかったら、こちらはワンテンポ遅らせて技を出すか、相手が入力しているブロッキング方向とは逆の攻撃（下段ブロッキングには立ち中or強攻撃、上段ブロッキングには足払い系の技）を出して対応しよう。ブロッキングを入力している側は、「成功したら」連続技を入力するつもりでいるので、失敗したときはノーガードで立っていることが非常に多いのだ。

ここまでに挙げたブロッキング対策を完全に実行するのはなかなか難しいが、いずれも上級者に対して必ず効果のある策ばかり。少しずつでも構わないので、確実にモノにしていこう。

ADVICE 1

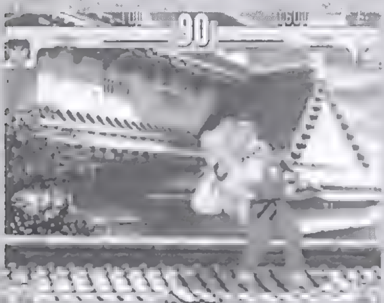
- 相手の空中ブロッキングには多段の対空技で対抗！
- 地上ブロッキングにはタイミングをズラすだけで効果的！

自分からブロッキングを狙ってみよう

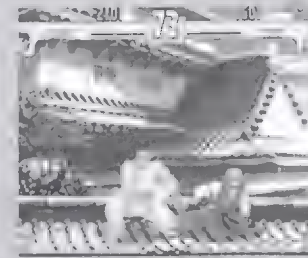
さて、一通り相手のブロッキング対策がわかったところで、今度はこちらからブロッキングを狙う方法について説明していこう。

最初に覚えたいのが、比較的簡単な「空中ブロッキング」の狙い方。これがどうして簡単なのかというと、こちらが跳び込めば、相手は必ず対空技で撃墜しようと考えるからである。そして、対空技は当たるように出さなければ意味がないので、ジャンプの軌道をイメージして、相手と自分が接触しそうな地点（実際には、ジャンプが下りに差し掛かったあたり）で入力しておけば、高い確率で対空技をブロッキングできるはずだ。注意したいのは、相手の技を見て入力するのではなく、位置関係を見て入力するという点なので、そのあたりを間違えないように。また、この入力法だと、先ほど対策のところでも触れた早出し対空と昇り蹴りが厳しいが、これは上級者でも完全には防げないものなので、ある程度割り切っておこう。

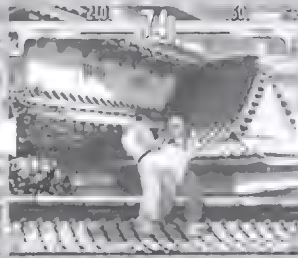
このように、ある程度状況を判断しながら入力する空中ブロッキングに対して、「地上ブロッキング」は読みが重要。では、実際にどういったところが狙い目かといえば、リープアタックやスキの小さい技を相手にガードさせた直後がそれにあたる。こういった状況では、相手はすぐに技を打ち返すか否かの二つに一つなので、ガード硬直が解けると同時にブロッキングを仕込んでおけば、成功する確率はかなり高い。ブロッキング対策のところで述べたリープアタック→下段ブロッキングはその代表格だが、探せばいくらでも類似例はあるはずだ。また、これらのポイントでブロッキングを狙うときには、ブロッキングの成否に関わらず、常に成功したつもりで連続技の初段まで入力してしまうことも重要。せっかく地上ブロッキングに成功しても、何もできないのでは本末転倒なので、成否判断は初段を出してから行うように。



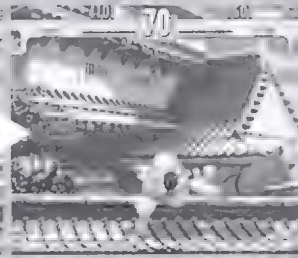
◀[illegible]の技を見るのではなく、接触地点を[illegible]ブロッキング入力しておくこと



▲[illegible]んで、最速でブロッキングを仕込んでおくか



▲[illegible]をガードさせたあとは、地上ブロッキング狙いのチャンス！



▲ブロッキングを読んでいる相手には、ほんの少し歩いて投げを狙ってみよう

ADVICE 2

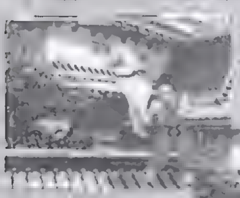
- 空中ブロッキングは相手との接触点をイメージしよう！
- 地上ブロッキングは「読み」。見てから取るのは無理と考えよう！

グラップディフェンスはどうして発生するのか？

最後に、よく見かける「ジャンプして何も出さず、着地と同時にグラップディフェンスが発生する」という奇妙な状況が多発する理由について説明しておこう。実はこの状況が発生する理由は、これまでに説明したブロッキング（特に空中）と密接な関係があるのだ。

順を追って説明しよう。ある程度ブロッキングの熟練度が上がった者どうしの対戦では、相手がこちらに跳び込んできたとき、対空技を出すと空中ブロッキングに取られそうなため、怖くて対空技を出せないという心理が生じる。ところが相手にしてもこの心理は同様で、ジャンプ攻撃を出しつつ跳び込むと対空技で落とされそうなため、安全な空中ブロッキングで跳び込みたいと考える。この二つの心理がかみ合ったとき、ジャンプ後お互いが何もせずに密着で対峙するという異様な状況が発生するのだ。そして、こんなとき最も信頼できるのが発生の早い「投げ」なので、お互いが投げ合った結果、必然的にグラップディフェンスという膠着（こうちゃく）状態が発生するというわけだ。

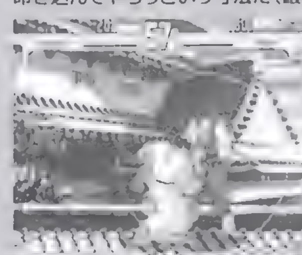
この膠着状態は、えてして何度も繰り返されがちだが、実は空中側に均衡を打破する策が残っている。それは「着地と同時にスーパーアーツや昇龍拳など、相手に投げられず、かつ判定の強い必殺技を出す」というもので、要はもしも地上側が投げを入力していたら、投げのスキにこれらの技を叩き込んでやろうという寸法だ（厳密にはスキではなく、こちらの無敵技に相手が投げで突っ込んでくる形になるのだが）。もちろん、相手が投げるタイミングを若干遅らせてきたら、ガードされて手痛い反撃を受けるというリスクはあるものの、膠着状態を切り崩す手段があるということは大きなプラスになるはず。さらに、必殺技やスーパーアーツのコマンドはグラップディフェンスのコマンドと重複して入力（昇龍拳コマンド＋弱P＋弱Kなど）できるので、万一こちらが投げられてもグラップディフェンスだけは発生するという両対応の入力もできる。覚えておいて損はないぞ。



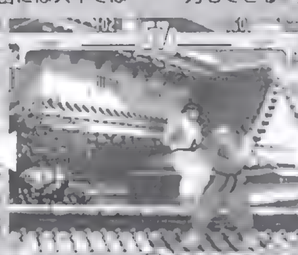
●[illegible]何も出さず着地して



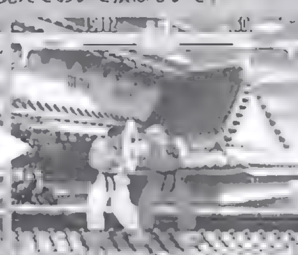
●着地すると[illegible]グラップディフェンス[illegible]とても[illegible]おこう



▲着地と同時に相手に投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打撃を叩き込む



▲着地グラップディフェンスの均衡を崩すためには、空中側が無敵技を入力し



▲無敵技のコマンドを[illegible]P,K同時押しにすれば、結果グラップディフェンスになる

ADVICE 3

- 空ジャンプの着地に投げを入力するのは「お約束」！
- グラップディフェンスと必殺技コマンドは重複できるぞ！

BLOCKING

ブロッキングの仕組み

TEXT：ちゃっきー

少しずつ姿を変え、そしてここに至る……

シリーズを通してシステムの軸となってきたブロッキング。知って得する『3rd』のブロッキングシステムを、ここで解析していこう。

第一章 「ブロッキング」って何?

初めて「ストⅢ」をやろう、という人は、やはりここでつまずくことが多いと思う そもそもブロッキングにはどんな意味があるのか そして、どうしたらできるのか まずはここから考えてみよう

どうすれば取れるの?

ブロッキングの種類は、レバー前の上段ブロッキングと、レバー下の下段ブロッキングの2つ 中、強の立ち技、ジャンプ攻撃、リープアタックは上段、しゃかみキックなどの立ちガートできない下段攻撃は下段てブロッキングできるほか、立ちの弱攻撃やしゃがみパンチ系の技のように、どちらでも取れる技もある 例外もあるが、それはおいおい覚えればいい また、ジャンフ中に入れる「空中ブロッキング」は、前入力のみ 要注意だ

コツは、前または下に入れたあと、レバーをすぐニュートラルに戻すこと 入れっぱなしにしたときよりもブロッキングの受け付け時間か長くなり、単純に有利た 例えば地上対地上の場合、入れっぱなしの場合6フレームしかない受け付け時間が、ニュートラルに戻すことで10フレームに伸びる なお、レバーをほかの方向に入れると、その瞬間に受け付けか切れる 慣れないうちは、くらってもいいぐらいのつもりで思い切って入力しよう

取ることのイミ

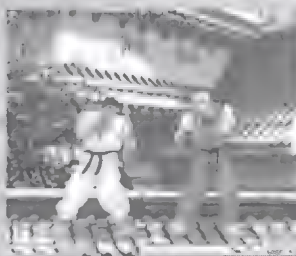
ブロッキンクに成功したときの報酬は、必殺技でケズられないて済む、というだけてはない 本来ガードさせられると固まってしまう時間(=ガード硬直)が短縮されるため、スキのない技にも反撃できるようになるのだ ブロッキンクの有効な使い方は、これを利用して華麗に反撃するところにある、ということはいうまでもない

例えば、最も一般的な地対地のブロッキング こ の場合は、成功した瞬間から16フレームの間両者が停止 その後、技を出した側には、一方的な停止時間、さらには技自体の硬直時間までがスキとして加算されるため、ブロッキング成功側がある程度発生の早い技を出せば、ほぼどんな技に対しても、しっかり反撃できるというわけだ

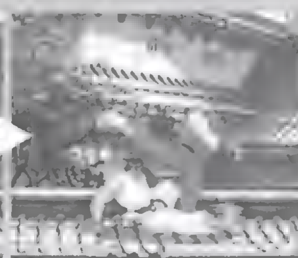
また、地上ブロッキンクの場合は、両者停止時間中(青く光っている間)に技のみの先行入力を受け付けている。この間に技を入力すれば、必ず最速て反撃できるぞ キャラクターごとに反撃に適した連続技を用意し、的確に叩き込もう!

もちろん、時間の経過や有利時間などの数値には状況や技ごとに違いがある もっと深く知りたい人は、第四章を参照してほしい

ブロッキング成功から反撃までのプロセス







◆[illegible]えば前。そ[illegible]基本だ

◆受け付け時間内に上段ブロッキング可能な攻撃がくれば、カツーンと取れる

◆即座に反[illegible]とに、使いやすい反撃技を[illegible]

第二章 こんなときはどうなるの? ブロッキングQ&A

ここては、ブロッキングに関するさまざまな疑問にお答えしていこう

Q1：ブロッキングは下下、とか前前、あるいは下前下前とかで受け付け時間は継続されるの?

A：一度ブロッキング入力をした場合、そこから23フレーム間ブロッキング入力を受け付けない時間かあるため、できません それどころか、前前と入力すると、2度目の前を入れた時点で受け付け時間か切れてしまうので、ブロッキンクを狙うときは、必ず1回のみ入力するようにしましょう。



◆一度ブロッキング入力をしたら、23フレーム間は同方向のブロッキング入力を受け付けない



◆2回連続で入力すると、かえって取れなくなってしまう。ブロッキングは必ず1回の入力で

ただ、受け付け不能時間は上段ブロッキングと下段ブロッキングそれぞれか独立して計算されているので、前下、あるいは下前という入力1回なら、両方とも有効になります もちろん、上段技と下段技の両方を取ることはてきませんが……

Q2：起き上がりや、硬直中も受け付けてるの?

A：起き上がった瞬間に取りたいときは、起き上がる寸前ぐらいにブロッキングを入力してしまってOK これで起き上がりの直後に受け付けを生かすことができます 技の硬直か切れる瞬間やジャンプの着地でも、同し要領でブロッキンクかできることも覚えておくといいでしょう

Q3：フロッキングできない技ってあるの?

A：投げ系の技がフロッキンクできないほか、いぶきの雷打、オロの仁王力、ネクロのスネークファンク、アレックスの◆+強P、そして新技となる豪鬼の金剛國裂斬(初段)の5つは、ガートはできますが、ブロッキングすることはできません 対照的に、リュウの電刃波動拳は「ガート不能たがブロッキングのみできる」という特殊な技になっています

Q4：空中ブロッキングしたあとに技を出したら、逆にブロッキングされたんですが……

A：空中ブロッキング後は、両者停止中の先行入力か受け付けていないため、最速て技を出すのが難しいことに加え、空中技を取られたあとはその硬直時間に関わらず 取られてからある程度時間が経つと「ブロッキングのみできる」状態になります 空対空てブロッキンクされたら、反撃にブロッキンクを狙ってみるといいでしょう もちろん、完全な反撃になってしまう場合もありますが……



◆[illegible]



◆少し時間が経つと、ブロッキングでのみ対処できるようになる。取り返しを狙って損はないぞ

第三章　新システム「赤ブロッキング」の謎に迫る！

ブロッキングに関わる前作からの変更点として最も大きいのが、この赤ブロッキングだ。成功したときに、赤く光ったらその印。このブロッキングの秘密を、ここで明かしていこう。

連続ガードでも割り込める！

本来、無敵技でも割り込めないような、いわゆる「連続ガード」中のブロッキング、それが赤ブロッキングだ。間隔の短い多段スーパーアーツやターゲットコンボ、はたまたキャンセルを絡めた連係などに対し、一度ガードしたあとでも、このブロッキングなら途中から割り込めるというわけ。成功すると、普段青く光るところが赤く光るエフェクトになり、その後は通常のブロッキング後と同じ状況になる。通常のブロッキングよりも受け付け時間がかなり短いため、そう簡単にできるものではないが、狙う価値は十分にある！

こんなときに狙ってみよう

それでは、どんな状況で狙っていけばいいのかを考えてみよう。受け付けがシビアなので、ある程度状況を限定しておく必要がある。

ひとつは、体力がほとんどない状況で多段のスーパーアーツをガードしてしまったとき。これに関しては、狙うのがオススメ、というよりも狙わなくてはならない状況といえる。失敗する可能性は高いが、そのままケズられるよりマシだ。

実戦的に通常時でも狙ってみたいのは、ジャンプ攻撃ガード後の地上技。タイミングが分かりやすく、比較的取りやすい。上段、下段の使い分けは、キャラクターや相手のクセから判断しよう。

もうひとつは、ガードしても反撃できないような多段技に対して。慣れが必要だが、ネクロのトルネイドフックなどに狙ってみたい。

赤ブロッキングの副作用

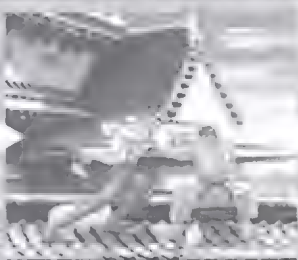
このシステムが追加されたことによって、防御側が不利になった点もある。それは、下段や中段属性の技を含まない連続ガード中であっても、ガード方向以外にレバーを入れると、途中からくらうようになってしまったこと。例えグラフィック上はガードモーションでも、内部的にはノーガード状態が存在している、というわけだ。

赤ブロッキングに失敗したときはもちろんのこと、ガード中にコマンドを入力しようとして、途中からくらってしまうことも多々ある。多段技に対して必殺技やスーパーアーツで反撃したいときなどは、しっかり最後までガードし終わってから入力することを心がけるようにしたい。

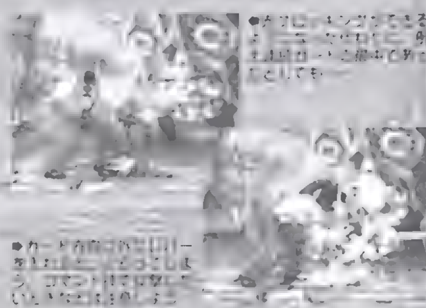
ただ、レバーがガード方向に入っていれば、ボタンを押してもくらうことはない。多段技に対して最速タイミングの通常技で反撃したいときなどは、ガード中に連打で入力してもOKだ。

こうして狙え！赤ブロッキング


↑無敵技でも割り込めないような、いわゆる「連続ガード」になる連係でも


↑ブロッキング[illegible]


↑[illegible]

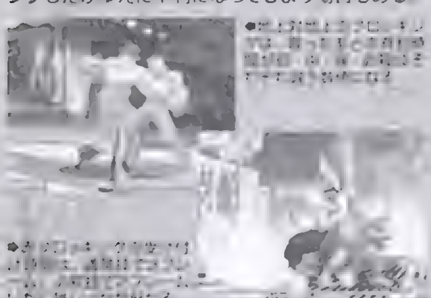

●[illegible]

●ガード[illegible]

第四章　全ブロッキングパターンの数値を紹介！

ブロッキングの受け付け時間および成功後の有利時間には、取ったときの状況によって差がある。ここでは、それらのデータをまとめてみた。受け付け関係で注目したいのは、赤ブロッキングの2～3フレームという数字。これを見ても、かなりシビアなことか分かる。地上で空中技に対してブロッキングする場合の5フレームというのも意外だ。

有利時間に関しては、地対地のブロッキング時に技によって差が出ていることに注目。また、飛び道具を取った場合、相手側の停止時間がないことにも注意しておこう。場合によっては、ブロッキングしたがゆえに不利になってしまう場合もある。


●[illegible]

●[illegible]

ブロッキング成立時の状況別DATA

ブロッキングの種類	地上技を地上でブロッキング	空中技を地上でブロッキング	空中技を空中でブロッキング	地上技を空中でブロッキング	飛び道具をブロッキング	赤ブロッキング
受け付けフレーム	N10／入6	N5／入5	N7／入6	N7／入6	N10／入6	通常技 N3／入3 必・SA N2／入2
ブロッキング成功側の停止時間	一律16フレーム（1フレーム＝1/60秒。他の項目も同様の単位）					
ブロッキングされた側の停止時間	弱20 中19 強18 必16 SA16	16	16	16	0	状況に準ずる
ブロッキング成功側の完全有利時間	弱4 中3 強2 必0 SA0	0	0	0	-15	状況に準ずる
時間停止中の先行入力受け付け	有り	有り	なし	なし	有り	有り
備考	地対地のブロッキングの場合、技によって取られた側の停止時間が変わるのが特徴。結果、弱攻撃連打には比較的割り込みやすいが、強攻撃キャンセル必殺技などには、非常に割り込みにくくなっている。	意外なほど受け付けが短いことに注目。ジャンプ攻撃のほか、ユリアンのニードロップやレミーの冷たく蒼いルグレなど、基本的には空中判定[illegible]にもこの数値が適用されるが、一部例外もある。	空中ブロッキング後は、停止時間中に先行入力が効かないのが大きな特徴になっている。また、受け付け時間も地対地の場合よりも若干短め。[illegible]前しか受け付けないだけに、重要度が高い。	基本的には、空対空のブロッキングと同じ扱いになる。有利時間がない＋停止時間中の先行入力も効かないので、スキの小さい技を取った場合、反撃できないケースも多くなっていることに注意しておきたい。	飛び道具の場合、飛び道具のみが停止し、相手に停止時間はない。さすがにガード硬化よりは短いが、多段の飛び道具は、取らないほうがいいケースもある。また、受け付け時間は状況によって変わる。	受け付け時間が極端に短く、非常にシビアだ。どこまで実戦レベルになるかは、プレイヤーの腕次第といったところか。取ったあとの有利時間は、状況別に通常のブロッキングと同じ数値が適用[illegible]

※表内の「N」はレバーニュートラル、「入」はレバー入れっぱなし、「必」は必殺技、「SA」はスーパーアーツをあらわす



リーチ、判定に優れた通常技を生かし、アウトレンジで完封せよ！　TEXT：GED

STRIKE A NEW RIVAL !! 春麗 対戦基礎

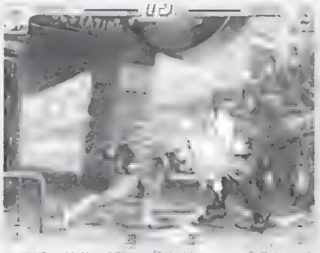
春麗は、必殺技に頼らず、リーチや判定の強い通常技を主軸とした中間距離での闘いを得意とする。単発傾向が強いだけに、超低姿勢の攻撃や、足元への攻撃をかわしつつ前進する攻撃など、しっかりと各技の役割を理解し、工夫することが大切だ。

強力な牽制技で中間距離を制す

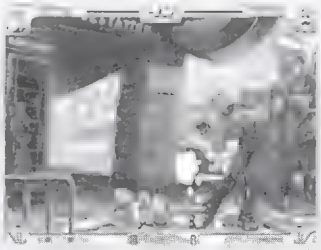
中間距離における春麗の強さを支えているのが、立ち強Ⓟとしゃがみ中Ⓟ。立ち強Ⓟは最もリーチが長い上に、判定や攻撃力にも優れており、しゃがみ中Ⓟは極端に姿勢が低く、相手の立ち技をかわしつつ攻撃できるからだ。また、⬅+強Ⓟも牽制技つぶしとして重宝する。相手の牽制技に対して、置いておくように使っていこう。

最初(ラウンドスタート時)は中間距離の間合いから始まるので、まずはこちらがイニシアチブを握っているというのも都合がいい。強攻撃はSAゲージの増加量が多いので、序盤などSAゲージがない状態では、効率良くタメていくためにも、アウトレンジから強攻撃を使っていく意味は非常に大きいと言えるだろう。

手数を増やしたい場合は、近距離戦において➡+中Ⓚや➡+強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟといった「前進する技」を連係に組み込んでいくといい。とくに➡+中Ⓚは、発生は遅いがガードやヒット後に間合いが離れず、近距離戦を継続しやすい。ブロッキングやしゃがみ中Ⓚ、➡+中Ⓚなどを狙っていこう。➡+強Ⓚは足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるので多用していきたいが、しゃがみ状態の姿勢が低い相手には空振りしてしまう点に注意。相手を選んで使っていこう。しゃがみ強Ⓟやしゃがみ中Ⓚは、主にキャンセル気功拳への連続技狙いに使っていく。多用はしないが、たまには奇襲としてキャンセル覇山蹴を使ってみるのもいいだろう。もちろん、間合いを詰めることができ、中段でもあるリープアタックも近距離戦での有効な選択肢だ。



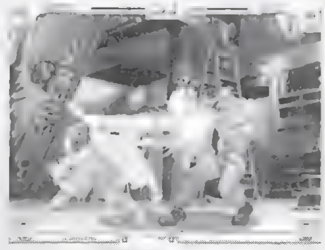
⬆相手の前進を阻み、牽制技もつぶす立ち強Ⓟ。対空にも使えるぞ



⬆驚異的な姿勢の低さを誇るしゃがみ中Ⓟ。牽制や対空に重宝する



⬆⬅+強Ⓟは相手の攻撃をつぶす強力なカウンター技。同様の使い方にしゃがみ強Ⓚもある



⬆EXスピニングバードキックは有効範囲が広く、意外と使いやすいぞ

対空技にもなるしゃがみ中Ⓟ

対空技には、立ち強Ⓟ、⬅+強Ⓟ、立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟとさまざまあるが、空中ブロッキングを多用する相手にはしゃがみ中Ⓟの使用頻度を増やしていくといい。もちろん、気功掌や天星乱華といったスーパーアーツ対空も有効。ブロッキング対策としては、EXスピニングバードキックや⬅+中Ⓟ→キャンセル必殺技(百裂脚、気功掌、天星乱華)なども有効だ。空対空では、TC(斜めジャンプ強Ⓟ×2)や垂直ジャンプ強Ⓚがメインとなる。ジャンプが高いキャラや、ハイジャンプする相手には、空中ブロッキング対策として空中投げも狙っていこう。

跳び込みにはブロッキング対策も兼ねたTC(斜めジャンプ強Ⓟ×2)や、斜め下に判定の強い斜めジャンプ強Ⓚを使おう。特殊な例だが、1フレーム後に空中判定になる性質を利用した「着地投げと思わせて➡+強Ⓚ」という手もアリ。これはほかの投げ状況においても応用が効くテクニックだ。



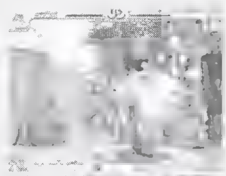
⬆対空が不安なら、気功掌を選ぼう

スーパーアーツ選択の指針

気功掌は、対空だけでなく、連続技や返し技としても使える汎用性の高さが最大の魅力。唯一不満な点は攻撃力だが、それを補って余りある安定感はほかのスーパーアーツにない利点。手堅くいくならオススメ。

鳳翼扇は、連続技や返し技に使っていくため、積極的に近距離戦を挑む攻撃的なプレイヤーにオススメ。最後の蹴りにHJキャンセルをかけて、「前方ジャンプ強Ⓚ」や「鷹爪脚(ジャンプ中⬇+中Ⓚ)→ジャンプ強Ⓚ」などで追い打ちが可能。わざとダウンしない攻撃で追い打ちし、着地と同時にたたみかけるという手もアリ。

天星乱華は、対空目的の防御専用スーパーアーツ。無敵時間が長く、最大ストック数も3と多いのだが、使いどころが少ないのが最大の欠点。近距離での対空としては最も信頼度が高いが、効果範囲の狭さと、攻撃力の低さは覚悟しておこう。ジャンプの高いキャラには使ってみてもいいかも。



⬆接近戦が得意なら、鳳翼扇がオススメ

COMBO BASICS ～基本連続技～

しゃがみ中Kからのヒット確認をマスターすべし！

A／しゃがみ中Ⓚからの[illegible]技。とりあえず気功拳までを[illegible]打ちし、しゃがみ中Ⓚのヒットを確認して気功拳をSAキャンセルするというもの。[illegible]ないが、[illegible]なダメージ源となるのでぜひマスターしてほしい。[illegible]ヒット[illegible]であれば、[illegible]正がかからないぶん[illegible]気功掌[illegible]の[illegible]が[illegible]。

B／⬆+強Ⓚで[illegible]スーパーアーツ[illegible]かなり楽。SAゲージ[illegible]しゃがみ強ⓅでもOK。

C／天星乱華[illegible]ないのだが、あえて使うとしたらこれくらい。[illegible]でブロッキングした[illegible]スタンさせ[illegible]にどうぞ。

A しゃがみ中Ⓚ → 気功拳 SA → 気功掌 or 鳳翼扇(＋追い打ち)

B ⬆+強K → 気功掌 or 鳳翼扇(＋追い打ち)

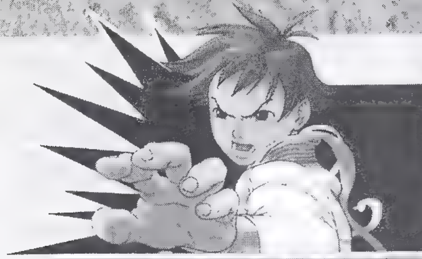
C ⬅+強P or しゃがみ強P → 天星乱華



⬆とりあえず、しゃがみ中Ⓚから[illegible]

⬆スーパーアーツの[illegible]

[illegible]タンを[illegible]



暴れスタン少女　ここに見参！

TEXT：K-TAN

STRIKE A NEW RIVAL !! まこと 対戦基礎

とても大ざっぱな感じのするまことではあるが、その内に秘めたる力は本物だ。技の破壊力よりも、スタンパワーが凄まじいのだ。唐草絡みの連続技が1回決まるだけでも、半分近くまでタマっていく。これが2セット決まれば……

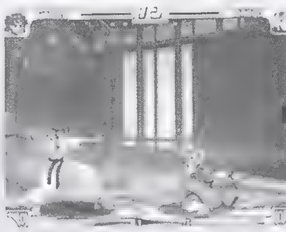
疾風で幻惑！　ダッシュを生かして唐草を決めろ！

コマンド投げである吊るし喉輪・唐草(以下、唐草)はダメージこそ低いものの、追い打ちで技をたたき込めるところに最大の利点がある。追い打ちで入る技の代表格は、立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風(以下、疾風)、しゃがみ強Ⓟ、正中線五段突きなどだ。最初に唐草を狙うときは、前方ダッシュで近づくことから始めよう。まことのダッシュはかなり素早いので、相手に反応されにくい。

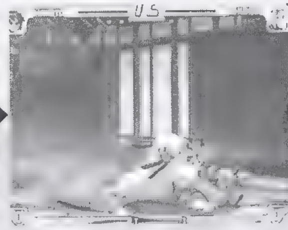
そこで問題になるのが、「どのタイミングで前方ダッシュすればいいのか？」だろう。一応相手のスキを見て決めにいくことはできるが、通常技などを出して、よく牽制してくる相手には効果がない。要するに、牽制技でこちらのダッシュを止められてしまうのだ。ダッシュからの唐草を発揮させるためには、こちらも通常技で牽制し、相手側にガードさせる状況を作る必要がある。使っていく主な牽制技は、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ。ほかにも牽制技はあるが、離れた間合いから出せるものとしてこの2つを選んでみた。そこで疾風の登場だ。疾風はコマンド入力してすぐに攻撃することができるし、ボタンを押しっぱなしにすることで攻撃タイミングをずらすこともできる。これを利用しない手はない。そこで、このボタン押しっぱなしの状態を、「疾風の構え」と仮に呼ぶことにして、これを使った連係の一例を挙げてみる。

例：しゃがみ中Ⓟ→疾風の構え→Ⓚで構えをキャンセル→前方ダッシュから唐草

これは、しゃがみ中Ⓟにキャンセルをかけて疾風を入力して構えることで、相手側に「いくぞ！」と見せかけてガードを誘う。だが、実際はボタンを放して攻撃するわけではなく、Ⓚで構えをキャンセルして、前方ダッシュから唐草を狙いにいくというもの。ここで注意すべきことは、あまり構えを長くとりすぎないこと。長すぎると考える余地を与えてしまうぞ。また、無理に前方ダッシュする必要はなく、牽制に戻るのも手だ。



▲いくぞ！　と構えてガードを誘発。すかさずⓀでキャンセルして……



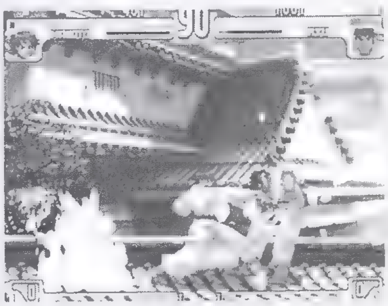
▲ダ～ッシュなのじゃ～！　さて、吊しにいくぜよ！　おんしゃあ!!



▲大成功！　かけ声を合図に立ち強Ⓟ→強疾風をぶちかますんじゃ！

唐草は2度到来する！

疾風は、構えずに直接出してガードされると、確実に反撃を受ける必殺技である。しかし、ヒットすれば、まこと側が若干ではあるが有利になる。疾風ヒット後の選択肢として挙げられるのが、弱唐草、ブロッキング、しゃがみ強Ⓚの3つだ。弱唐草は通常技でまことの攻撃を止めようとする相手キャラを捕らえることができ、ブロッキングは唐草に対して必殺技で反撃を試みる相手に使用する。そして、しゃがみ強Ⓚは、相手が後方ジャンプで唐草を回避しようとするのを、阻止する役割を果たす。相手が唐草をどう回避するのか、よく見極めて選択していこう。唐草→立ち強Ⓟ→疾風のあとに狙うのだ。



◆疾風ヒット後はお互いに腹のさぐり合い。初めのうちは弱唐草を狙っていこう

スーパーアーツは面白い！

まことのスーパーアーツはどれも個性が強く、プレイヤーによってバラバラに分かれることが予想される。正中線五段突きは決めることができる場面が非常に多く、もっとも安定性のあるスーパーアーツといえる。リープアタックから狙えるのも大きい。暴れ土佐波砕きはヒット後の追い打ちが魅力で、追い打ちをプラスしたときのスタン力はかなり高い。しかし、確実に決められる状況が限定されているので、キャラの位置を把握しなくてはならない。あとは、バクチで決めるか、スタン中を狙うくらいか……。丹田練氣・攻めの型は、攻撃力は上がるがガードができなくなるので、ロマン派の人にお勧めだ。ある意味、一番悩み甲斐がある。



◆ゲージは長いが、連続技の成功率が高い正中線五段突き。ノーキャンセルで、疾風からも狙える



➡ガードができないため、ブロッキングを強いられる丹田練氣・攻めの型。今後の研究でどう発展するか楽しみ

COMBO BASICS ～基本連続技～

暴れ、乱れて、咲き乱れ……

A／まことの連続技は、種類は少ないが、途中からの分岐が豊富。そして、それらの応用がきくのがこの連続技。強疾風を正中線五段突きに代えてもいいし、画面端を背にしていれば立ち強Ⓟ→中暴れ土佐波砕きが連続ヒットする。暴れ土佐波砕きがヒットしたあとは、前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、颪上正拳突き・吹上(以下、吹上)→HJキャンセル→ジャンプ強Ⓟが狙える。ここでの注意点は、下をくぐったときに相手キャラとまことの位置が逆になるため、吹上のコマンド入力が逆になるという点である。B／閃空カカト落とし・剣は着地に硬直があるが、ブロッキングされにくい。C／一応打ち下ろし手刀・颪が立ちヒットでも連続技になるが、画面中央付近で決め打ちしないと連続ヒットにならない。

A　吊るし喉輪・唐草 → 立ち強Ⓟ → 強突進正拳突き・疾風

B　中閃空カカト落とし・剣 → しゃがみ中Ⓟ → 強突進正拳突き・疾風

C　弱打ち下ろし手刀・颪 → 暴れ土佐波砕き(間合いでボタン使い分け)

連続技A



▲音で判断するなら「おりゃあ」のあと。絵なら降ろしたとき



▲立ち強Ⓟを叩き込む！　ボタン連打より目押しで決めよう



▲そのほうが、キャンセルをかけて強疾風を決めやすい



さりげなく近づいて、さりげなく追い込み、豪快に勝つ！　TEXT：アストロ

STRIKE A NEW RIVAL !! Q 対戦基礎

機動力が低いQは、相手に近づくのが非常に困難。相手との間合いを常に把握しつつ通常技を駆使して近づき、一気にラッシュを……と、言いたいところだが近距離戦は苦手。しかし、コマンド投げが決まれば流れが変わるぞ。

基本戦術

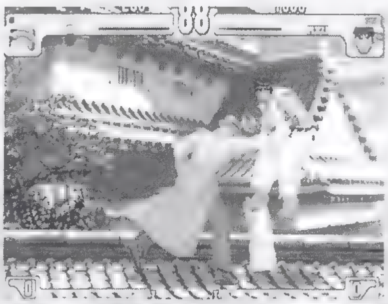
Qの基本的な闘い方を全体を通して見てみると、すべて牽制技から始まっていると言えるだろう。特に、Qは機動力がなく、前方ダッシュからの攻めを得意としないので、基本的な立ち回りを覚えておかないと攻めに移ることができなくなる。まず、中間距離で牽制技として使える技をピックアップしてみたのでこちらを見てほしい。

①立ち強Ⓚ
②遠距離立ち中Ⓚ
③立ち中Ⓟ

これらの技が主に中間距離でのメインとなる技だ。なかでも①は、Qの技の中で最もリーチがあり、なおかつ攻撃力も高い。また、攻撃判定が横方向に対してかなり強い高性能な技なので、相手の下段攻撃をある程度かわしつつヒットさせることができるが、そのぶん空振りしたときのスキも大きいので、この技を出すときは最低でも相手にガードさせるようにしよう。

②は、中間距離よりも若干相手に近い間合いで使うと効果的。この技の性能も①と似ているのだが、②のほうが空振りしたときのスキが小さい。

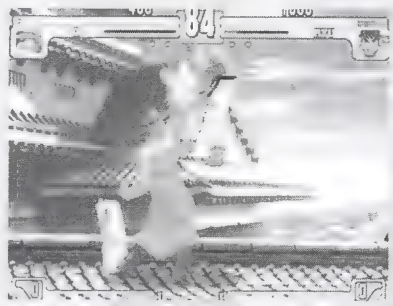
最後に③は、技を出すと、ある程度Qが前進するので、相手の跳び込みを防ぐと同時に、間合いを詰めることができる。



←立ち中Ⓟは、技自体に前進力があるため間合いを詰めながらジャンプ攻撃を防げる

Qの対空技

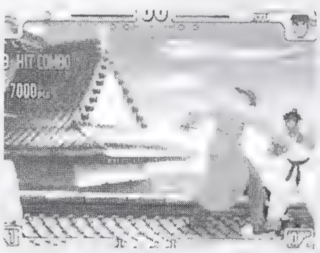
Qには強力な対空技がないが、←+中Ⓟのアッパーは上方向にリーチがある。空中にいる相手を落とすのであれば、先端部分を当てるようにしよう。攻撃判定があまり強くないので、意外とつぶされてしまうのだ。若干読みが必要な技と言える。



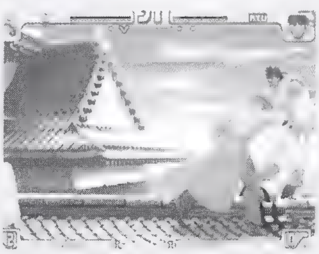
←相手が跳び込んできたら早めに←+中Ⓟを出して、空中にいる相手を落とそう

連続技後の攻防

まずは、下のカコミにある**連続技C**を見てもらいたい。実は、このあとの選択さえ間違わなければ一気にラッシュをかけることができる。まず、**連続技C**の最後を飾る←+強Ⓟを空中で当てると、相手は空中で体勢を立て直して着地する。このとき、相手が着地すると同時に捕獲及び痛恨打撃（仮）を重ねてみよう。すると、相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動をとると見事に決めることができる。ジャンプで捕獲及び痛恨打撃（仮）を回避しようとしたら、ジャンプをつぶす立ち中Ⓟなどに変えてみるといいだろう。



↑画面端での連続技成功後は、相手の着地と同時に捕獲及び痛恨打撃（仮）をうまく重ねよう



↑捕獲及び痛恨打撃（仮）をジャンプで回避する相手は、立ち中Ⓟで落としてしまおう

スーパーアーツの指針

Qのスーパーアーツはどれも高威力で、決めることができれば相手の体力を半分近く奪えるものばかり。だが、Qのスーパーアーツはどれも当てにくく、SAゲージが3つとも同じぐらい長いのでタメるのが非常に困難だ。

スーパーアーツⅠの「突進及び致死連続打撃（仮）」は、技自体に前進力がありリーチもある。また、SAゲージも2つまでストックできるので、EX必殺技を織り交ぜた戦術が可能になる。スーパーアーツⅡの「腹部及び後頭部への痛打（仮）」は、あまりリーチがなく、SAゲージも1つしかストックできない。しかし、Qのなかで一番威力のあるスーパーアーツでヒット後には追い打ちまで決めることができる。また、技の発生も一番早く、起き上がりなどにも使うことができるぞ。そして、最後にスーパーアーツⅢの「爆発を伴う打撃や捕獲（仮）」だが、この技は相手に打撃と投げの2択を迫ることができるというもの。発動するとSAゲージがタイマーに変化してタイマーが切れるか技が成立するまで、何回でも狙うことができる。ただ、与えるダメージを比較すると、打撃のほうは少なく、投げのほうが多い。欠点は、決める機会が少なく、技自体の硬直時間も打撃・投げともにかなり長い点だ。

結論として、確率的にダメージを奪いやすいのはⅠとⅡのスーパーアーツ。Ⅲのスーパーアーツは決めるのが難しいぞ。

COMBO BASICS ～基本連続技～

連続技自体は決めにくいが、超高威力だぞ

A／この連続技は、基本的にSAゲージがないときやブロッキング成功時に狙っていくことができる連続技だ。また、最後の部分をEX高速度連続打撃（仮）にしても決めることができ、相手に与えるダメージも大きいので、確実に決められるようにしたい。

B／Qのなかでは最大威力を誇る連続技。最初のジャンプ攻撃と、腹部及び後頭部への痛打（仮）のあとに決める突進頭部打撃（仮）が非常に難しい。また、相手の背中が画面端の場合は、少し下がって中突進頭部打撃（仮）を出すといい。

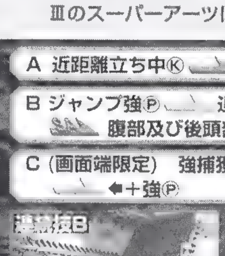
C／この連続技は画面端限定で、捕獲及び痛恨打撃（仮）を強で決めないと、突進頭部打撃（仮）がヒットしない。また、キャラによって空中に打ち上がる高さが違うので注意しなくてはならない。

A 近距離立ち中Ⓚ → 高速度連続打撃（仮）

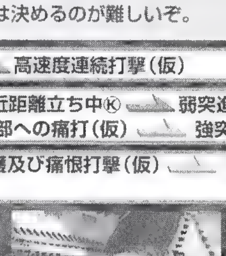
B ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち中Ⓚ → 弱突進頭部打撃（仮）
SA → 腹部及び後頭部への痛打（仮） → 強突進頭部打撃（仮）

C（画面端限定） 強捕獲及び痛恨打撃（仮） → 弱突進頭部打撃（仮）
→ ←+強Ⓟ

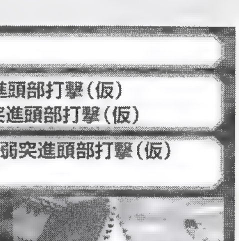
連続技B



↑ジャンプ攻撃を当てたあと、立ち中Ⓚ→必殺技とつなぎ…



↑SAキャンセルで腹部及び後頭部への痛打（仮）を出す



↑最後は突進頭部打撃（仮）。タイミングは少し待ってから

TEXT：C・LAN

舞台は空！　ヒットアンドアウェイで翻弄せよ!!



STRIKE A NEW RIVAL !! トゥエルヴ 対戦基礎

地上戦がやや不得手なのがトゥエルヴの悩みの種。しかしそれを補うのが豊富な空中でのバリエーション。ジャンプ自体は遅いが滑空と強力なジャンプ攻撃を駆使して闘おう。もつれたあとの「どさくさ投げ」も重要なダメージソースだ。

飛び立つ前に……地上戦について

トゥエルヴは空中からの多彩な攻めを得意とするが、地上・空中ともに継続的な攻めを構築しにくい。特に地上戦はていねいに単発の打撃技を当てていく必要がある。

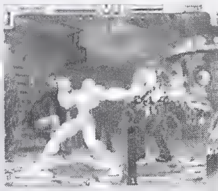
中間距離では立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが牽制に向いている。共に先端を当てるつもりで出そう。

間合いが離れたときは長いリーチを誇る立ち強Ⓚが強い。旋状に伸びた足は根元以外なら通常技でつぶされることはない。大振りなので読まれて跳ばれると非常に危険。単調にならないように。

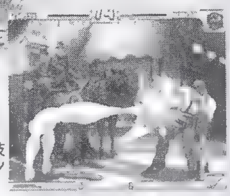
ドリル状のしゃがみ強Ⓚはガードされるとしゃがみ状態で11フレームものスキを作ってしまう諸刃の剣。リスクが大きすぎるので基本的には使わない。せめてガード回数が2回以下になるように、先端を当てていこう（硬直差は同じ）。

トゥエルヴには必殺技やスーパーアーツを絡めた「出し切れる連続技」が少ないため、近距離戦は投げにいくか跳ぶための前動作として「相手を止める」意味合いが強い。刻む場合は弱技を絡めた連係重視で。しゃがみ弱Ⓚを散らし、投げやリープアタック、キャンセルN.D.L.などを混ぜよう。しゃがみ弱Ⓚをブロッキングされるなら下段ブロッキング不可の近距離立ち中Ⓟを使うといい。

対空技には早めの立ち強Ⓟとしゃがみ中Ⓟ、←＋中Ⓚが適している。立ち強Ⓟはジャンプ防止に振り回すのも有効だが、空振りのスキが大きいので多用はできない。また空中ブロッキングされるとジャンプ攻撃からの連続技が確定するので、基本的には使用頻度を抑えるべき。実質的には反撃を受けにくい早めのしゃがみ中Ⓟ、ブロッキング対策のA.X.E.が能動的な対空技と言える。



⬅立ち中Ⓟは戻りが早いので、上段であることはあまり気にならない



➡地上で最も当てたい通常技がこの立ち強Ⓚ。モーションは大きいが判定はゲロ強

スーパーアーツ選択の指針

●X.N.D.L.

ガード時のスキが大きく、発生前につぶされるので連続技、反撃技専用と見るべき。ブロッキング後、ジャンプ強Ⓚヒット後にしゃがみ弱Ⓚや立ち中Ⓚから出していきたい。飛び道具にもいい。

●X.F.L.A.T.

確定状況は立ち中ⓀからのHJキャンセルしかないが、空中戦では強力。相手のジャンプに合わせればダメージ源としての期待値は高い。ただしゲージは1本でX.N.D.L.よりも長く、かつ空中ヒット時はダメージが激減するのが難。

●X.C.O.P.Y.

相手キャラを使えることが大前提。

消えるパーソナルアクション

トゥエルヴのパーソナルアクションは約5秒間画面から姿を消すという特殊なもの。攻撃を受けるかコマンドを再入力することで姿を現わす。

安全に使える機会はT.R.W.（←＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ）のあと。F.L.G.（→＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ）からも一応可能だが、相手にリバーサル気味の突進型スーパーアーツやEX必殺技を出されると、消えるモーション中にくらってしまう。F.L.G.後は相手キャラによってパーソナルアクションの頻度を変えよう。

首尾よく消えることができたらジャンプして、相手が跳んできた場合はD.R.A.（X.F.L.A.T.）が手堅い。地上にいた場合は前方ダッシュや低空滑空で近寄って攻撃しよう。

本領発揮！　空中戦

トゥエルヴにとって、地上戦よりもはるかに重要なのが空中戦。空中では必殺技2種のほかに滑空ができ、レバーを↙・→と素早く入れれば低空滑空も可能。これらを駆使して空中から変幻自在の攻撃を仕掛けていくのだ。

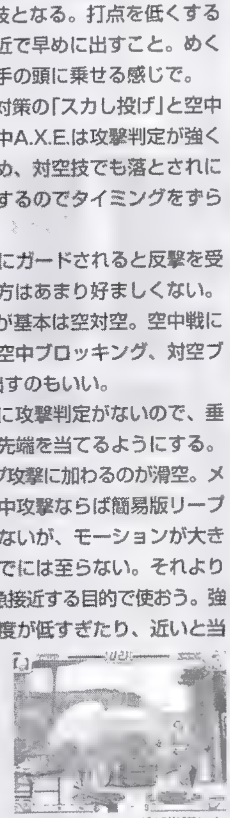
ジャンプ攻撃の中では強Ⓚの判定が強く、一方的に落とされることはほとんどない。めくり能力もあるので、相手に接近したら単純にこの技で跳び込むのが1つの選択肢となる。打点を低くすることは考えず、頂点付近で早めに出すこと。めくりは露骨に狙わず、相手の頭に乗せる感じで。

これにブロッキング対策の「スカし投げ」と空中A.X.E.も混ぜよう。空中A.X.E.は攻撃判定が強く長い時間出つづけるため、対空技でも落とされにくい。空中で一瞬停滞するのでタイミングをずらす効果もある。

D.R.A.は地上の相手にガードされると反撃を受けるので奇襲的な使い方はあまり好ましくない。X.F.L.A.T.にも言えるが基本は空対空。空中戦に絞って出していこう。空中ブロッキング、対空ブロッキング後にEXで出すのもいい。

ジャンプ強Ⓟは根元に攻撃判定がないので、垂直ジャンプも交えつつ先端を当てるようにする。

これら一連のジャンプ攻撃に加わるのが滑空。メインは低空滑空。弱＆中攻撃ならば簡易版リープアタックと言えなくもないが、モーションが大きいのでガードを崩すまでには至らない。それよりも中間距離から相手に急接近する目的で使おう。強Ⓟが強力だが、滑空高度が低すぎたり、近いと当たらないのでスカし投げを狙うのも手。近いときは弱Ⓟ、中Ⓟで。中Ⓚは出が遅いが着地後連続技につなげやすい。なお、滑空中にX.F.L.A.T.は出せない。



⬆低空滑空のテンポが単調にならないように気をつけよう

COMBO BASICS ～基本連続技～

決め打ち御法度！　チャンスを逃さず確実に叩き込め！

A ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → X.N.D.L.

B ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → 弱A.X.E. → X.N.D.L.

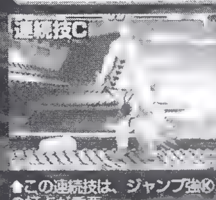
C ジャンプ強Ⓚ → 立ち中Ⓚ → X.F.L.A.T.

A／ジャンプ強Ⓚの打点が高くても構わないが、X.N.D.L.のコマンドを入れ込んだしゃがみ弱Ⓚを決め打ちしないと難しいため、ブロッキングされやすいのが難。なお「弱攻撃→X.N.D.L.」は、リュウ、ケン、ショーン、豪鬼、ネクロ、ユリアン、Q、トゥエルヴといったキャラには画面端でないとつながらないので立ち中Ⓚのほうが安全だ。

B／A.X.E.を1段目でSAキャンセルする。正面からでも入るが打点をかなり高くしないとA.X.E.が空振りしてしまうので注意。めくりジャンプ強Ⓚなら確実。

C／これもめくりのほうがやりやすい。HJキャンセルは立ち中Ⓚから、やや大げさにコマンドを入力する感じで。

その他／画面端ならEX N.D.L.から追い打ちできる。立ち強Ⓟが無難。



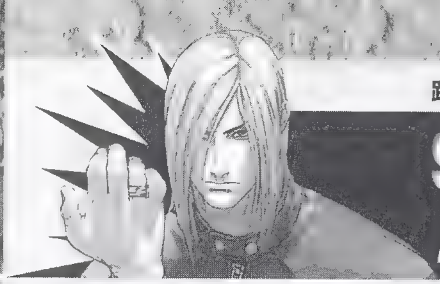
⬆この連続技は、ジャンプ強Ⓚの打点が重要



⬆立ち中Ⓚから素早く↓↘→↓↘→＋Ⓚを入力



⬆X.F.L.A.T.は[illegible]で出ればOK



TEXT：ちゃっきー

STRIKE A NEW RIVAL !!
レミー 対戦基礎

近距離から遠距離まで、あらゆる距離に応じた技を持っていることが、レミー最大の長所といえる。変化する対戦のなかで状況をすばやく判断し、的確な技選択ができること。レミーの強さを引き出すためには、これが必須事項になる。

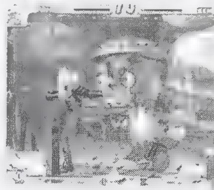
地上戦は、距離別の戦術が最重要課題

レミーは、近距離から遠距離まであらゆるレンジに対応した技を持っており、そのことが長所の1つにもなっている。まずは、地上戦の最重要課題となる距離別の戦術を組みたててみよう。

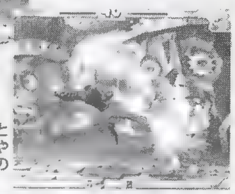
近距離は、通常技を中心に据える。しゃがみ弱Ⓚやリープアタック、投げ、近距離立ち中Ⓚで連係を構成しつつ、少し距離が離れたら、リーチの長い下段技となるしゃがみ中Ⓚ、下段技に強い遠距離立ち中Ⓚを使う。ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚも魅力だが、慣れた相手には2発目をブロッキングされる可能性もある。この技を使うなら、必ず先端部分ぎりぎりを当てるように意識しよう。

これらに加わる選択肢としては、キャンセル可能なしゃがみ中Ⓟが挙がる。キャンセルからは、ヴォルテュの残光・バス（以下バス）を軸に、少し離れていたら弱の冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）もいい。また、リープアタックやジャンプを止める選択肢として遠距離立ち中Ⓟも役立つ。これも、読まれない程度に混ぜていくと効果的だ。

中間距離以上の間合いでは、2つの飛び道具にルグレを加えた3つの必殺技が活躍する。飛び道具で牽制しつつ、前方ダッシュや（ハイ）ジャンプ、ルグレにつなぎ、中間距離の基本連係としよう。もちろん、ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分けること。ガードされたら、通常技を使った連係のほか、ブロッキングも効果的だ。また、画面の端と端ぐらいの遠距離になったら、EX飛び道具も混ぜると、連係に厚みが出る。



⬆遠距離立ち中Ⓚは、下段技に強いのがポイント。下段ブロッキング対策としても使っていこう



➡中間距離では、飛び道具とルグレを中心に。立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚ後なども、この選択肢を使う

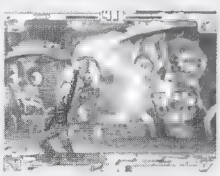
ジャンプへの対抗策

地上戦を得意とするレミーにとって、ジャンプ対策は緊急課題といえる。システム上タメてばかりでは闘えないことに加え、空中ブロッキングも考えると、当然マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）だけでは対処できない。

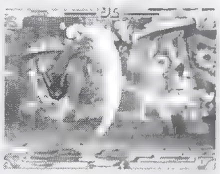
タメがないときは、追い打ちが狙えるしゃがみ強Ⓟが基本。ブロッキングされたときの危険性は高いが、位置によっては相手が背後側に落ち、大きな反撃をくらわないで済むケースもある。そして、もう1つは発生の早い遠距離立ち中Ⓟ。こちらはスキが小さく、ブロッキングされても比較的安全だ。ヒット後は前方ダッシュからの選択肢とその場からのルグレで、相手の着地に選択をかけよう。

タメが完成しているなら、ブロッキング対策も立てやすい。早出しのマ・シェリを主体にしつつ、相手が空中ブロッキングを早めに入れてくるようなら、無敵時間のあるEXマ・シェリ、あるいはしゃがみ強Ⓟを引きつけて出す。この3つの選択でタイミングをずらし、相手に跳び込みにくいという考えを植え付けられればしめたものだ。

結論としては、ガードや対空ブロッキングを狙いつつ、グラップディフェンスを用意する、あるいはこちらもジャンプして対応するなどの堅い選択肢も必要。軌道が低いキャラや、ジャンプからの選択肢を多く持つキャラ相手は、特に注意したい。



⬆しゃがみ強Ⓟは見返りの大きい対空技。リスクは高いが……



⬆マ・シェリは早出しを基本にし、相手の狙いをはずしたい

スーパーアーツの選択

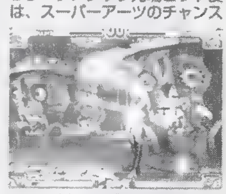
レミーが持つ3つのスーパーアーツのうち、魅せ技以上の価値がない傷心のノクテュルヌは除外するとして、ほかの2つは十分に迷う価値がある。

まず安定するのは、ヴィエルジュに安息を。しゃがみ中Ⓟキャンセルでつないだときの安定度が最大の理由だ。また、リープアタックの先端をヒットさせたあとにつなぎやすい、近距離立ち中Ⓚからノーキャンセルで連続技にできるなど、発生の早さを活用できる場面は多い。これを選択することで、対空防御が大幅にアップすることもプラス要素だ。SAゲージが長めとはいえ、スーパーアーツを1つに絞りたいなら、これを選んでおくことをオススメしたい。

憤怒のシュペルノーヴァ（以下シュペルノーヴァ）は、スキのなさが長所。これを利用すれば、ヒット確認できない連続技も実戦レベルになる。例えば、しゃがみ弱Ⓚ→キャンセルシュペルノーヴァ。攻めにこの選択肢を織り込んでいくことで、下段攻撃に厚みが出せる。欠点は、しゃがみヒット時にしゃがみ中Ⓟ→キャンセルシュペルノーヴァが安定しないこと。背の低いキャラクターには密着でもつながらないほか、そのほかのキャラ相手でも、距離が遠いと連続技にならない。逆に、背が高く、かつ攻めるチャンスの多いヒューゴーやユリアンなどが相手のときは、かなり効果大だ。



⬆リープアタック先端ヒット後は、スーパーアーツのチャンス



⬆シュペルノーヴァは確認なしでOK。例えばしゃがみ弱Ⓚから

COMBO BASICS ～基本連続技～

素早い対応と的確な状況判断で最大コンボを叩き込め！

A/対空技からの基本コンボ。しゃがみ強Ⓟを地上の相手にヒットさせると、ルグレを入れるのはやや難しい。一部のキャラクター相手や画面端なら、ルグレ後さらにマ・シェリほかで追い打ちできる。

B/画面端限定のコンボ。マ・シェリはダッドリー、ユン、ヤン、エレナ、いぶき、オロに入らない。シュペルノーヴァをカス当たりさせてマ・シェリなどで追い打ち……というコンボも可能。

C/主に、ブロッキング後に狙いたいコンボ。タメがない状態で出せることがポイントだ。とっさの反撃や、ジャンプ攻撃からの連続技としても活躍する。

その他/ヒット確認しやすいしゃがみ中Ⓟ→キャンセルバス→SAキャンセルスーパーアーツもオススメ。ただし、距離が遠いとつながらないので注意しよう。

A しゃがみ強Ⓟ → マ・シェリの悲哀or冷たく蒼いルグレ

B 投げ(弱Ⓟ+弱Ⓚ) → マ・シェリの悲哀or憤怒のシュペルノーヴァ

C しゃがみ中Ⓟ → 憤怒のシュペルノーヴァorヴィエルジュに安息を

その他



⬆通常時にヒット確認してつなげたいコンボ。しゃがみ中Ⓟ→ ⬆キャンセルバス。しゃがみ中Ⓟがヒットしていたら ⬆SAキャンセルでスーパーアーツまでつなぐ。距離に注意



スピードとパワーを兼ね備えた異端の重量級！

TEXT：VMT-RED

STRIKE A NEW RIVAL !! アレックス 対戦基礎

意外と何をすればいいかが分かりにくいキャラ。まずは跳び込みからの基本的な連係、連続技をマスターしよう。さりげなくタメを作り、読まれないようにスラッシュエルボーを出していくことも脱・初心者への第一歩。

基本行動・オフェンス編

アレックスはジャンプが鋭く軌道も低いため、跳び込みから連続技を狙ったり、ラッシュをかけるのが強いキャラだ。跳び込みからのメインの狙いは、ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱orEXフラッシュチョップという連続技。ただ、この連続技ばかり狙っていても、そんなにジャンプ強Ⓟをくらってくれる相手ばかりではないだろう。ジャンプ強Ⓟばかりだと、攻撃タイミングが単調になるのでブロッキングもされやすい。そこで必要になってくるのが、空ジャンプ（技を出さないジャンプ）からの通常投げ、俗に言う「スカし投げ」という選択肢だ。アレックスは通常投げの間合いが広いので投げ合いにも強く、通常投げ自体のダメージ、スタン値もばかにならないものを持っている。相手の全体力の30%以上は通常投げで減らすぐらいの考えでいこう。もちろん、着地点の投げ合いでグラップディフェンスになることも多いわけだが、それはそれでOK。スカし投げのプレッシャーを感じている相手は、いざジャンプ強Ⓟをブロッキングすることに成功しても、デカイ反撃（着地に連続技）を入れづらくなるからだ。

さて、スカし投げを多用するにあたって重要なのが、相手の出してくる対空技を空中ブロッキングで防ぐこと。スカし投げの多用は、空中ブロッキングという「後ろ盾」があってこそ本当に威力を発揮するものなのだ。空中ブロッキングに成功すれば、状況によってはかなり大きい反撃を入れることができるので、少々対空技をくらっても気にしないでいこう。

跳び込みに適した間合いというのは、弱のスラッシュエルボーを出すのにちょうどいい間合いでもある。いくらアレックスの跳び込みが強いといっても、ワンパターンな跳び込みばかりでは対処されやすくなってしまうので、弱のスラッシュエルボーによる「横押し」も混ぜていこう。弱のスラッシュエルボーの「間合いによるプレッシャー」を感じた相手は、アレックスの跳び込みを「地上で受ける」ケースが多くなるはずだ。弱のスラッシュエルボーはスキが小さいので、読まれていなければ反撃を受ける危険性は低い。



⬅ある程度空中ブロッキングができれば、ローリスクでスカし投げを仕掛けられる



➡状況によっては、空中ブロッキング後に大反撃ができる場合もある

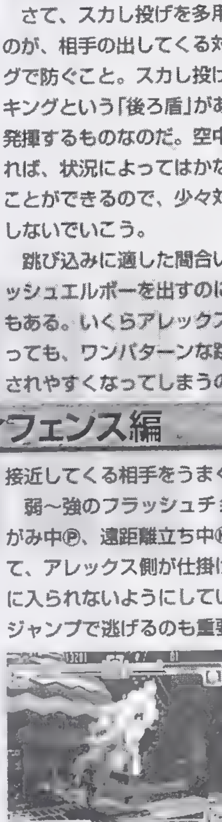
基本行動・ディフェンス編

対空技としてはしゃがみ強Ⓟがいい。2段技で着地のスキも小さく、空中ブロッキングされた場合も大反撃は受けにくい。1段目or2段目どちらかのみがヒットしたり、相打ちになったときは、エアニースマッシュ（強orEXがいい）で空中コンボが狙えるという大きなオマケも付いてくる。

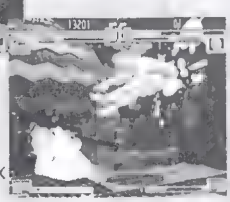
エアニースマッシュ（以下エアニー）そのものを対空に使うのは、あまりオススメできない。つぶされやすい上、着地のスキがデカイので、空中ブロッキングされた場合のリスクが大きすぎるからだ。弱～強のエアニーは基本的には空中コンボ用と割り切って、ジャンプ攻撃で空対空迎撃したほうがいいだろう。ただし、無敵があるEXエアニーだけは別で、相手がジャンプ攻撃を出してくると読んだら、引きつけて出せばかなり強い。

アレックスは密着戦でラッシュをかけられるのは苦手なキャラなので、地上からダッシュなどで接近してくる相手をうまく追い払うことも重要。

弱～強のフラッシュチョップ、➡＋中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚなどをうまく振り回して、アレックス側が仕掛けやすい間合いより内側に入られないようにしていこう。ときには、後方ジャンプで逃げるのも重要な選択肢だ。



⬅対空技として非常に優れているしゃがみ強Ⓟ。当り方によっては追い打ち可能



➡画面端なら、立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュも可能

スーパーアーツワンポイント

アレックスのスーパーアーツは、3つともそれぞれに強い部分を持っていて、どれを選んでもそれぞれの技を生かした闘い方ができる。

ハイパーボムは、ブロッキング後の反撃として決めるのが一つの理想で、これができればかなり強い。密着戦になった場合に、相手が投げや技を出してきそうなところで出すのもいいが、これはやや不確実。相手が技を出していなければ、ジャンプで簡単に逃げることができるからだ。相手の跳び込みの着地に重ねて対空っぽく使う手もある。

ブーメランレイドはガードされると大反撃を受けやすいので、連続技用として堅実に使いたい。

スタンガンヘッドバットは、ゲージが短いわりに決まってしまえばハイパーボム以上のダメージとなるので、大事に温存しすぎないようにしたい。ハズしても大きな反撃を受けにくいので、バクチ気味に多用して、回転を良くしていこう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

重量級にしてはコンボが面白いキャラだ

A／中or強のフラッシュチョップヒット時は、さまざまな追い打ちが可能。密着時はパワーボムか近距離立ち中Ⓚ→弱orEXフラッシュチョップ、少し距離があったら⬅＋強Ⓟ、さらに離れていたらしゃがみ強Ⓚを入れよう。スーパーアーツも3種すべてつながるが、スタンガンヘッドバットのみSAキャンセルが必要。

B／跳び込みからや、ブロッキング後に狙っていきたい連続技。ゲージがない場合や、使いたくない場合は近距離立ち中Ⓚ→弱フラッシュチョップでガマン。

C／本文の対空の記事を参照。

D／画面端、初段空中ヒット限定。大道芸っぽいが、画面端で空対空ブロッキングした場合は実戦でも狙っていける。

E／ヒット確認は難しい。本作ではEXの2段目キャンセルはカス当たりになる。

A 中 or 強フラッシュチョップ → 各種追い打ち

B 近距離立ち中Ⓚ → EXフラッシュチョップ → ブーメランレイド

C しゃがみ強Ⓟ → エアニースマッシュ

D（画面端） フライングクロスチョップ（空中ヒット） → 立ち中Ⓟ → EXエアニースマッシュ

E スラッシュエルボー → ブーメランレイド



持ち前の機動力で相手を翻弄。パワー不足はラッシュ力で補え！

TEXT：若人

STRIKE A NEW RIVAL !! ユン 対戦基礎

ユンは高性能な通常技を多く持っているが、それらはリーチがないため中間距離では力を発揮できない。まずは、相手に近づく手段として雷撃蹴の使い方を知り、そして、その後の選択肢としてラッシュの掛け方を知っていこう。

雷撃蹴を攻勢の主軸に

雷撃蹴は滑空スピードが速いため、通常の跳び込みと比べて相手に反応されにくいという利点がある。また、それと同じくブロッキングもされにくい。まずは、ここからさまざまな連係を組み立てて、闘いのペースを握っていこう。

雷撃蹴後は以下の5つの選択肢で攻め立てる。

1.しゃがみ弱Ⓚ（上段ブロッキング対策）
ヒット時は「基本連続技D」を決めにいく。ガードされていた場合には、リープアタックやしゃがみ中Ⓚなどに切り換え、連係を立て直していこう。

2.ターゲットコンボ④（下段ブロッキング対策）
近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟのターゲットコンボ。ガードされていたら2発目で止めて攻勢を維持。ヒット時は出し切って連続技にしよう。

3.投げ（ブロッキング&ガード対策）
雷撃蹴の打点にもよるが、タイミング次第では投げが成立しない場合があるので、若干間隔を置いてから投げにいくといい。また、前方転身も同じ。

4.リープアタック（しゃがみガード対策）
ヒット状況はほぼ密着なので、硬直差は若干有利程度。無難にいくなら後方ジャンプで仕切り直し、プレッシャーをかけるなら垂直ジャンプで5の選択肢に持ち込む。相手のクセを読み、手を出してくることが分かっていればブロッキングを狙い、ガードに徹しているのなら攻勢に移るのもありだ。

5.再度ジャンプ（相手にプレッシャーをかける）
ジャンプ後は再度雷撃蹴、またはジャンプ強Ⓟ、TC①（ジャンプ弱Ⓟ→➡＋強Ⓟ）、空ジャンプからの投げなどを使い分けていく。なお、対空技を出される可能性があるので、空ジャンプを用いる際は、空中ブロッキングの入力を忘れずに。

以上が雷撃蹴からの選択肢。『3rd』では雷撃蹴から連続技が入りにくいので、相手のブロッキングや行動を常に想定して攻め立てることが大切だ。

なお、雷撃蹴は中間距離から不意に出す、または垂直ジャンプで相手の様子を伺い、スキをついて出すというのが主な仕掛け方。この2つに、4の選択肢後のジャンプと5の選択肢を加え、ここに後述する「雷撃蹴の使い分け」を織り交ぜれば戦術の幅が広がり、相手を翻弄できるに違いない。



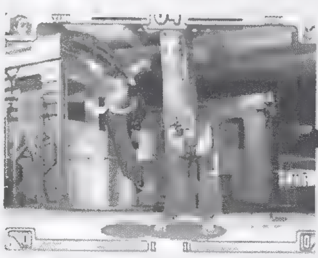
⬅雷撃蹴は中間距離から前方または垂直ジャンプから繰り出し、相手に近づきつつ攻勢に移る



➡ヒット後の連続技は前作より決まりにくいので、相手に選択を迫ることを先行させていこう

雷撃蹴の使い分け

上記の攻めを見せておくと、相手はガードしがちになるか、雷撃蹴にブロッキングを狙ってくるはずだ。後者の場合はブロッキングされた時点で攻めが終わり、反撃を受けてしまい非常に厄介なので、特に注意しなければならない。そこで雷撃蹴の降下角度の違いを利用して相手の目の前に着地し、しゃがみ弱Ⓚや投げなども狙っていくべきだ。中間距離からの跳び込みは距離に応じて中と強の雷撃蹴を使い分け、前述の4と5の選択肢から出す場合には、最も降下角度が深い弱雷撃蹴を使うといいだろう。



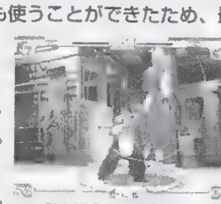
⬆雷撃蹴に対し、ガード、またはブロッキングを狙うようになってきたら、すかし雷撃蹴



⬆相手の目の前に着地し、しゃがみ弱Ⓚ×2からの連続技や投げなどを狙っていこう

スーパーアーツ選択の指針

3種類あるスーパーアーツ。まずは揚炮についてだが、これは汎用性の高さと威力面から見て、最も優れたスーパーアーツといえる。あらゆる状況から連続技に絡めることができ、対空性能も抜群だ。ただし、SAゲージが長いためタマりにくく、ストック数が1という欠点もある。次に槍雷連撃。こちらはゲージが短く、ストック数が3と多い。そのため、EX必殺技も多用でき、SAゲージにあまり気を使う必要がないのが利点だ。また、突進力と全身無敵があるので、反撃技や割り込み技として効果を発揮するぞ。ただし、揚炮と比べて連続技で狙える状況が若干少なく、威力が低い。一撃に欠けるスーパーアーツだ。最後に幻影陣。前作ではゲージが短い上に超絶ダメージを与えられ、オフェンシブにもディフェンシブにも使うことができたため、最強のスーパーアーツの名をほしいままにした。しかし、『3rd』では連続技を決めたときの総合ダメージが低く、発動後に若干硬直時間があるため、ディフェンシブな使い方もあまり有効ではない。『3rd』の幻影陣が今後どう発展するのか？　それは不明だが、2冊目で詳しく解説したいと思う。とりあえず現状ではオススメできない。



⬆一発を狙うなら揚炮。連続技をバンバン決めたいなら槍雷だ

COMBO BASICS ～基本連続技～

ターゲットコンボからスーパーアーツを決めろ!!

A／揚炮を選んだときの基本連続技。3発目にSAキャンセルをかける。
B／弱鉄山靠のSAキャンセルは多少コツが必要。➡⬇⬊＋弱Ⓟ➡⬇⬊➡⬇⬊＋Ⓟとゆっくり入力すればやりやすい。
C／EX鉄山靠を用いたときに、相手の吹き飛ぶ方向が画面端だった場合は、弱絶招歩法による追い打ちが可能だ。
D／下段始動の貴重な連続技。密着からしゃがみ弱Ⓚ2発を目押し（厳密には連打キャンセル）でつなげ、キャンセル弱絶招歩法で締める。コマンド入力難度は一気に上がるが、弱絶招歩法を揚炮、または槍雷連撃にすることもできる。
その他／単発ヒット確認連続技で使っていきたいのは、しゃがみ中Ⓟ。ここから揚炮、またシビアではあるが槍雷連撃をノーキャンセルで決められる。

A 近 or 遠距離立ち中Ⓟ TC 立ち強Ⓟ TC ⬅＋強Ⓟ
SA 揚炮 ― 中鉄山靠 ― 強絶招歩法

B 近距離立ち弱Ⓟ TC 立ち弱Ⓚ TC 立ち中Ⓟ
― 弱鉄山靠 SA 揚炮 or 槍雷連撃

C 前方転身 ― しゃがみ中Ⓚ
― 中絶招歩法 or EX鉄山靠 or 槍雷連撃

D しゃがみ弱Ⓚ（×2） ― 弱絶招歩法

快跑の追加でますます機動力アップ！　相手を翻弄しラッシュで押し切れ！　TEXT：GED



STRIKE A NEW RIVAL !! ヤン 対戦基礎

雷撃蹴による機動力の高さに加え、新技「快跑」によってますますトリッキーな連係が可能になったヤン。リーチの短さは否めないが、接近時のラッシュは相変わらず強力だ。パワー不足は手数でカバーすべし。

虚実を織り交ぜた雷撃蹴でまとわりつこう

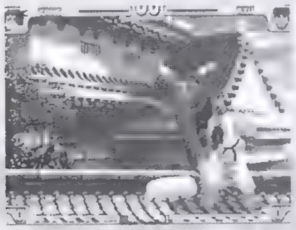
降下速度が速く、弱中強によって角度に変化をつけられる雷撃蹴は、通常のジャンプ攻撃より対応されにくく、攻めの主軸となる技。ヤンはリーチやパワーに欠けるぶん、近距離における手数で勝負するタイプなので、接近や連係の手段として最大限に活用していこう。

雷撃蹴の基本は、「なるべく低空で出し、相手の足元に当てる」こと。低空だと反応されにくく、打点を下げることによって連続技も狙えるからだ。迎撃されるか、ブロッキングされるまでは、まずこれを狙っていこう。

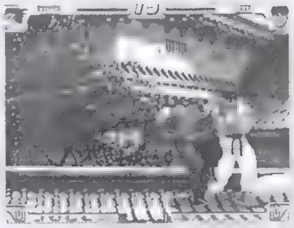
対空技で落とそうとする相手には、急角度で降下する弱雷撃蹴で手前に着地したり、空中ブロッキングを狙っていく。対空技を空振りさせて着地できたら、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル蟷螂斬などの連続技を狙っていこう。手前への着地はリーチの長い技や昇り攻撃に弱いので、その傾向が強い場合は空中ブロッキングにすること。もちろん、バレバレの対空技に対しても最良の選択肢だ。

ブロッキングを狙っている相手には、「ギリギリ当てないように着地して投げる」のが効果的。ガードしているようなら追加ダメージが望める前方転身を狙い、投げや暴れ傾向にあるなら発生の早い通常投げを狙おう。通常投げはスタン値が高く、起き攻めもしやすい膝蹴りがオススメ。

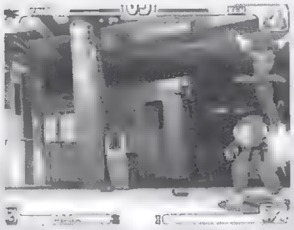
画面端のキャラにはめくり雷撃蹴も有効だ。相手を跳び越すように雷撃蹴を使うだけなのだが、細いキャラには入らない点に注意。相手を跳び越してから弱雷撃蹴を使えば画面端以外でもめくれるが、跳び越したあとはコマンドが左右逆になる点に注意。また、起き上がりに重ねるなら画面端、中央を問わずめくりが可能。単純に相手の背後に雷撃蹴を重ねるだけだが難度は高い。



⬆反撃されないように打点は低く。低く当てれば近距離立ち中Ⓟなどにつながるぞ



⬆ブロッキングには「スカし投げ」が有効。目の前に落ちるコントロールが重要だ



⬆さりげなくめくり（逆ガード）になっている。前作にもあったね

ヒット確認蟷螂斬を覚えよう

まず覚えて欲しい連続技は、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」と「近距離立ち中Ⓟ→蟷螂斬」の2つ。前者は下段からの連続技で、後者は立ち、しゃがみともにガード可能だが、ブロッキングを狙ってくる相手に対し、下段と対になる重要な選択肢だ。

どちらの連続技も、とりあえず蟷螂斬の1発目までを決め打ちし、ヒットしていたら2発目以降の追加入力を行う。蟷螂斬の1発目はスキの小さい弱を使い、2発目以降は攻撃力の高い強を使おう。1発目（弱）をガードされたらそこで止め、リープアタックやブロッキングなどの連係へと変化させていく。もちろん、ヒットしていたら最後まで出し切ってダウンを奪い、起き上がりを攻めるのだ。



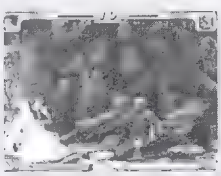
⬆重要なダメージ源となるヒット確認連続技。

快跑から選択を強いる

高速移動技の快跑は、相手をすり抜けて裏に回れるという性質を持つ。主に弱と中はその移動距離差を利用した連係に、強は端に追い込まれたときの脱出に使っていく。

弱と中の使い分けの一例としては、「しゃがみ中Ⓚキャンセル快跑」という連係がある。どちらも相手の背後になるが、弱快跑だと密着、中だとわずかに離れた間合いに出現する。弱からは主に投げを狙い、中からはブロッキングやしゃがみ中Ⓚなどを狙っていくといい。

移動途中にもしっかりやられ判定があるので乱用は禁物だが、中間距離で見合っている状況でいきなり快跑を出し、投げを狙うという手もある。



⬆快跑は攻めてこそ真価を発揮する技だ。

スーパーアーツ選択の指針

雷震魔破拳は、攻撃発生が遅いために確定状況が少ないというのが最大の欠点。ゆえに発動時の画面暗転を見てからブロッキングされてしまうわけだが、無敵時間の長さとガードされたときのスキのなさは、カウンター技としての大きな魅力。

転身穿弓腿は、攻撃発生が早く、空中の相手も拾えるので連続技として使える状況が多いのが最大の利点。飛び道具へのカウンター技としても有効。最も実戦的なスーパーアーツだ。

星影円舞は、驚くべきSAゲージの短さと多彩な連係が組めるところが最大の魅力。ただ、発動から行動可能までが遅いので、効果的な使いどころは少ない。今後の研究次第で伸びるか!?



⬆相手を選ばず、使いやすい転身穿弓腿。

COMBO BASICS ～基本連続技～

下段からの蟷螂斬をマスターせよ！

A しゃがみ中Ⓚ or 近距離立ち中Ⓟ → 蟷螂斬（×3）

B 近 or 遠距離立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → ⬅＋強Ⓟ → 転身穿弓腿 or 雷震魔破拳

C 近距離立ち中Ⓚ → 中穿弓腿

D 前方転身 → しゃがみ中Ⓚ → 蟷螂斬 or 雷震魔破拳 or 転身穿弓腿

E 前方転身 → EX穿弓腿 → 転身穿弓腿 or 立ち弱Ⓟ

A／上でも解説しているヒット確認連続技で、使用頻度も最も高い。

B／立ち中Ⓟ始動のターゲットコンボからの転身穿弓腿。雷震魔破拳はカス当たりなので、トドメ以外に使う必要はない。

C／対空の近距離立ち中Ⓚから中穿弓腿で追い打ちする空中コンボ。ダメージは落ちるが、HJキャンセルしてジャンプ攻撃でも追い打ちできる。

D／前方転身後の連続技。ダメージ重視ならスーパーアーツにつなごう。

E／前方転身からEX穿弓腿で浮かせ、転身穿弓腿で拾う空中コンボ。立ち弱Ⓟからキャンセル快跑につなぎ、着地を再び投げてしまうのも面白い連係だ。前方転身からではないが、近距離立ち強Ⓟ→強穿弓腿などから同様の技で拾うこともできるぞ。



一生修行は伊達じゃない！

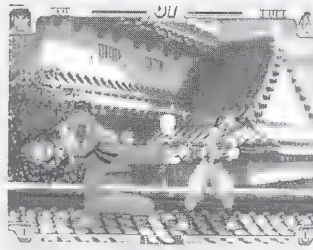
TEXT：K-TAN

STRIKE A NEW RIVAL !! リュウ 対戦基礎

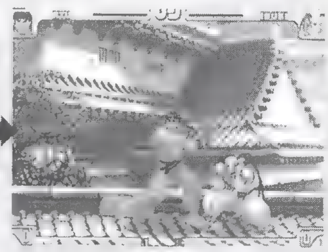
守るときのガードは堅く、攻めるときのラッシュは激しく……そんな理想的な闘い方ができるのがリュウだ。打撃の一つ一つが重く、破壊力は抜群。フェイントなどのまやかしはない！ 出した拳はそのまま叩き込むのみだ!!

まずは腹のさぐり合い。攻めと守りを切り換えろ！

中間距離でウロウロしつつ、通常技で牽制することで、相手の出方をうかがう。牽制として出す技は、遠距離立ち中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚ、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ(これはガードさせる)だ。これに、波動拳も混ぜていこう。出しておけば、当てなくともゲージをタメることができる。その最中に、リープアタックや前方ダッシュを使って間合いを詰め、投げ、しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル竜巻旋風脚を狙いにいくのだ。投げは牽制技で怯んだスキに、しゃがみ弱Ⓚは2発から真空波動拳、真・昇龍拳狙い、近距離立ち中Ⓚは下段ブロッキングつぶし、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル竜巻旋風脚はダメージとスタン値を与えるために決め打ちしていく。最初は、投げとしゃがみ弱Ⓚの2択でいいだろう。投げはグラップディフェンスになってもリスクは負わないし、しゃがみ弱Ⓚはガードされても、そこからまた前方ダッシュで接近して選択を迫ることができるからだ。間合いを詰めるためにリープアタックを使った場合は、大抵投げの間合い外なので、再びリープアタック、遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、そして、反撃を予測してブロッキングを仕込んでおいたりする。相手を投げるときの注意点は、画面端に追い込んでいるときは背負い投げを使い、逆に追い込まれているときは巴投げを使うということ。せっかく画面端に追い込んだのに巴投げを使っては、脱出を許すことになる。これではラッシュがかけられない。投げでダウンさせた場合、今度は起き攻めをすることになるわけだが、迂闊に接近しすぎると逆に投げやスーパーアーツを出される危険がある。だが、攻めずにいても相手に余裕を与えてしまうだけなので、少し離れた間合いから通常技を出し、プレッシャーをかけることも必要になる。



◆お？ なんか当たったぞ。この機会を逃す手はないな。よっしゃ！ 仕掛けてみるか



◆そお～れ～い。何を狙うかのう。とりあえず投げでもくれてやろうか

昇龍拳で安心はできない

ジャンプで跳び込まれたとき、普通は対空技として昇龍拳を思いつく。だが、『ストⅢ』の世界ではブロッキングというシステムがあるため、当たり前のように出すことができない。そこで、ブロッキングポイントをずらすためにしゃがみ強Ⓟを早めに出してみたり、遅めに出してキャンセル昇龍拳やキャンセル竜巻旋風脚を出してみたりと、工夫が必要になってくる。



◆おおう、なんてこったい！ 対空の王様がこのような結末を迎えるとは……

スーパーアーツそれぞれの利用価値

リュウのスーパーアーツは、どれを選んでも使い道はある。真空波動拳はゲージのストック数が2つあるのでEX必殺技を多く使用することができ、連続技に導入することも可能だ。一番安定性に優れたスーパーアーツといえる。真・昇龍拳は当たれば大ダメージを与えられるが、使いどころが難しい。時間停止を利用できる対空技として威力を発揮するが、ゲージがMAXになった瞬間に相手側が地上戦しか挑まなくなることがあるので、それだけで決める機会が減ってしまう。地上戦になった場合は、しゃがみ弱Ⓚの2発目にキャンセルをかけて出そう。これは少し難しいが、しゃがみ弱Ⓚがヒットしたのを目で確認してからコマンド入力ができるようになれば、大幅な戦力アップにつながるだろう。そして、戦略的要素が非常に高いのが、電刃波動拳だ。充電すると段数が増えるだけでなく、弾速もかなり速くなる。フルにタメて発射したとき、上級者クラスにならないと全弾ブロッキングするのは難しい。ここで覚えてもらいたいのが、「必ずしも最大(5発)までタメなくともよい」ということ。昇龍拳にSAキャンセルをかけて電刃波動拳を出せば、相手キャラのダウン中にタメきることができるが(クイックスタンディングされると無理)、対空でしゃがみ強Ⓟを当て(高めで当てる)、波動拳→SAキャンセル電刃波動拳を着地に重ねるといった方法もある。



◆画面端に追い込み、起き上がりへの波動拳→電刃波動拳はかなり強力だ

COMBO BASICS ～基本連続技～

打撃のスペシャリストとなれ！

A しゃがみ中Ⓚ → 強竜巻旋風脚

B ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち強Ⓟ → 竜巻旋風脚

C しゃがみ弱Ⓚ(×2) → 真・昇龍拳

A／中距離の間合いから、少し踏み込んで出すのがポイント。ただ、この間合いから出すしゃがみ中Ⓚは相手にバレやすく、下段ブロッキングされやすい。リープアタックも使うようにして、下段攻撃に的を絞らせないようにしよう。

B／昔から変わらぬ王道の連続技で、ダメージ、スタン値も高い。竜巻旋風脚の部分は、波動拳、EX上段足刀蹴り、昇龍拳に置き換えてもいい。昇龍拳を当てたいときは、ジャンプ強Ⓟを高い打点で当てるようにしよう。そうしないと、近距離立ち強Ⓟを当てたときに間合いが離れてしまい、昇龍拳が不発してしまう。

C／実戦的ではあるのだが、なにかとヒット確認とキャンセルが難しいので、ものにするためには練習が必要だ。ただの昇龍拳にならないようにしたい。

連続技B



◆ジャンプ強Ⓟは高い位置で当てても大丈夫だぞ

◆着地したらすかさず近距離強Ⓟを当てにいけ

◆キャンセルをかけて竜巻旋風脚を出す。波動拳でもいい



跳ばせて落とす？　そいつはちょいと後ろ向きすぎないか？

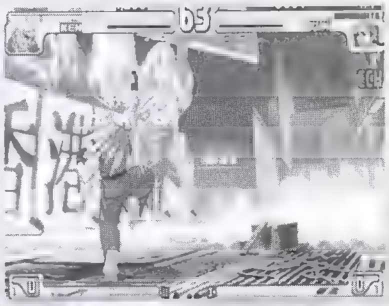
TEXT：善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !! ケン 対戦基礎

飛び道具の波動拳と対空技の昇龍拳という組み合わせは相性が良さそうに見えるため、どうしても波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とす戦術を使いがちだが、意外とそのスタイルでは勝ちを拾えない。では、どうしたらいいのだろうか？

対空技としての昇龍拳は信用するな！

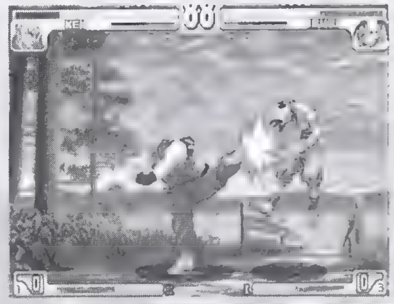
いきなりのショッキングな見出しに驚いた人も多いと思うが、このように書いたのには訳がある。確かに昇龍拳は攻撃判定が強く、相手の跳び込みに対して使ったときには一方的につぶされることなどほとんどない。では、どうして対空技としての昇龍拳が信用ならないかといえば、コマンド入力に時間がかかることと、相手の空中ブロッキングに弱いという2つの弱点が存在するためである。これは、昇龍拳が対空技として弱いという意味ではなく、「ストⅢ」は空中での選択肢が多彩なため、昇龍拳だけでは相手の跳び込みに対処しきれないという意味ととらえてほしい。そう、このゲームにおけるケンは、相手を跳ばせて落とすことに心血を注ぐよりも、相手を地上にくぎ付けにして「跳ばせない」方向で物事を考えたほうが効率よく勝率を上げることができるのだ。



◆いかに昇龍拳といえど、多彩な空中の選択すべてに対応するのは不可能だろう

では、相手を跳ばせないで闘うためにはどうしたらいいかというと、大まかに「相手の跳び際をつぶしやすい地上技をちらつかせる」と、「逆にこちらから跳んでしまう」という2つの考え方がある。具体的な方法については、前者の場合はやや遠めから立ち中Ⓚを多用することが、後者の場合はもっと遠くからめくり気味のハイジャンプ中Ⓚで跳び込むことが戦術の中心。ただし、これら2つの技ばかりを狙っていたのでは、相手に狙いを悟られてしまうことになるので、こちらの行動を隠す「煙幕」として、他にも何種類か技を組み込んでいこう（技表を参照のこと）。

これらの作戦が功を奏し、相手が跳び込む気をなくしたらしめたもの。ケンはダッシュが非常に鋭いので、細かく動いて撹乱しながら、小技が有効射程となる距離まで間合いを詰めてしまおう。



◆跳ばせて落とすのではなく、跳ばれる前に叩く。これが「ストⅢ」ケンのセオリーだ

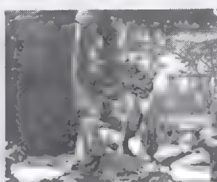
虚の中段、実の下段

もしも相手のふところに潜り込めたら、中段攻撃のリープアタック、下段攻撃のしゃがみ弱Ⓚ、投げ（なるべくスタン値の高いニュートラル投げが望ましい）の3つをフル活用して攻めたてる。これらは、どれも発生が早く優れた技だが、このうちリープアタックと投げについてはダメージを期待してはダメ。本命はあくまで密着の2連打からヒット確認しつつスーパーアーツにつなげるしゃがみ弱Ⓚなので、よほどスタンを狙えそうなときを除いて、リープアタックと投げはオトリとして使い、スーパーアーツを絡めた連続技を叩き込むための布石と割り切ろう。

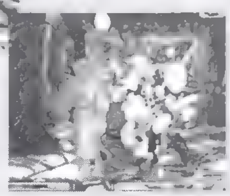
また、しゃがみ弱Ⓚ×2のヒット確認からのスーパーアーツが難しいと感じる人は、

①目押ししゃがみ弱Ⓚ2回からSAコマンド
②しゃがみ弱Ⓚ2連打（早め）からSAコマンド
③しゃがみ弱Ⓚ→波動コマンド→しゃがみ弱Ⓚ押しっ放し→波動コマンド→スーパーアーツ発動ボタン

のなかから自分に合った入力方法を探してみるといいだろう。参考までに、筆者は①の入力を好んで使うが、編集部全体では②の入力が先行入力で弱Ⓚ2回を入力するため、ヒット確認が容易との意見が多かったことを付け加えておく。



◆とりあえず密着状態からしゃがみ弱Ⓚを2回出して、相手にヒットしたかガードされたかの状況を確認。慣れるまではなかなか難しいかも



➡ヒットしていたらキャンセルしてスーパーアーツ、ガードされていたらできるだけスムーズに連係へと移行。マスターすれば強力な武器になる

スーパーアーツ選びの指針

ケンのスーパーアーツはいずれもしゃがみ弱Ⓚ2発からつながるため、どれを選択しても実戦レベルでの連続技チャンスにそれほど差はない。選択の指針は、連続技以外の利用価値と攻撃力にあるといっても過言ではないだろう。

昇龍裂破は2番目に攻撃力の高いスーパーアーツ。独特の利用方法はないが、ゲージストックが2本なので、EX波動拳を使いつつ連続技チャンスを待てる。今のところ一番の有望株かもしれない。

神龍拳は一撃で試合を決めかねない攻撃力と昇龍拳SAキャンセルによる対空性能が最大のウリだが、ストックが1本しかないため、いったんタマると動きが固くなってしまうという弱点もある。

疾風迅雷脚は攻撃力の低さがネックだが、ゲージが短いため相手よりも先に連続技チャンスが訪れやすく、反撃性能も高いのがポイント。相手キャラについての知識が深ければかなりいけるはず。

COMBO BASICS ～基本連続技～

種類こそ少ないものの、チャンスの多さは全キャラ屈指！

A／本文中でも触れたが、近距離におけるケンの強さを支える連続技なので、ぜひともマスターしておきたい。また、慣れたら弱Ⓚの2発目をしゃがみ弱Ⓟにしてみよう。連続技の安定度が向上する。

B／近距離スタートという制限はあるものの、ゲージを使用しない連続技としてはかなりの威力なので、近距離でのブロッキング後には積極的に狙っていきたい。また、キャラによってはこのターゲットコンボから強波動拳や強昇龍拳がつながることもあるが、すべてのキャラに安定して入るのはこの連続技だけである。

C／しゃがみ中Ⓚ→キャンセル波動拳は距離が遠いとつながらないが、初心者がSAキャンセルを覚えるのにもってこいの連続技。実戦的利用価値もそこそこあるので、覚えておいて損はない。

A しゃがみ弱Ⓚ（×2）→ 各種スーパーアーツ

B 近距離立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → 弱昇龍拳 or 竜巻旋風脚

C しゃがみ中Ⓚ → 波動拳 → 疾風迅雷脚



◆近距離でしゃがみ中Ⓚを出したら、そのまま波動拳へつなぐ
◆SAキャンセルが完璧なら、波動拳のヒット前に画面が暗転
◆難度も低いので、初心者はまずこの連続技から練習しよう



上下左右の揺さぶりで翻弄せよ！

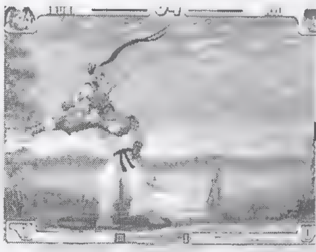
TEXT：KAL

STRIKE A NEW RIVAL !! いぶき 対戦基礎

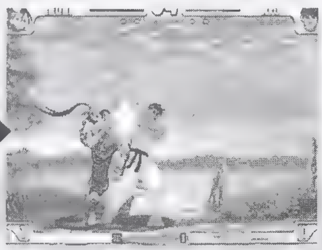
『3rd』のいぶきは一撃の破壊力に欠ける上、中間距離で使えるいい技がないため正面勝負は避けねばならない。これらの問題を解決するには、ジャンプやダッシュを使った左右への翻弄作戦と、遠距離での牽制・奇襲がカギを握る！

最大の狙いはめくり

いぶきの狙いは、相手キャラの左右を行き来してガード方向(向き)を揺さぶり、密着状態から連続技を決めていくことにある。この両方の目的を果たせるものといえば、ジャンプ中Ⓚによる〝めくり(逆ガード)〟だ。できるかぎりめくりを狙えるシチュエーション・連係を考え、ぴったりくっついて離れないようにいつまでも攻め続けていく。こうすることによって、いぶきが苦手とする近距離〜中間距離戦、特に中間距離戦を同時に避けることができ、一石二鳥というわけだ。



⬆ジャンプ中Ⓚによるめくりを駆使し、「苦手間合い克服」＋「攻勢維持」を狙う



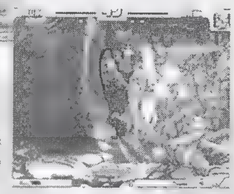
⬆ジャンプ中Ⓚはガードされても構わない。その後の技選択が重要だ

うっかり出すと危険な技

先にも述べたように、いぶきは近距離〜中間距離戦が苦手だ。理由は接近戦で出せるような技に恵まれていないからだ。なかでも注意してもらいたいのが、『3rd』から新グラフィックに変更されたしゃがみ中Ⓟ。これまでの感覚でほかのキャラと同じように出そうとすると、発生が遅いために簡単につぶされてしまう。また少し離れてラウンドスタート時と同じくらいの間合い(ここではこれくらいを中間距離としておく)になると、さらに出す技がなくなる。リーチだけは長い⬅＋中Ⓚも、やはりあまりの発生の遅さと判定の弱さ、キャンセルがかからない不便さなどから、技を出すとかえって危険な目にあう。ペースを握るまでは、この間合いでは間合い調整と状況判断に徹しよう。一時も早くこの距離から脱するのだ。



⬅近〜中間距離で出せるいい通常技、必殺技に乏しい。しゃがみ中Ⓟは牽制で出してはいけない



➡かつて対地バリアにもなった風斬りだが、もはや信用できない技。特に弱は絶対使わないこと

近距離戦での有効な技と固め方

密着後の選択肢は主に3つ挙げられる。①しゃがみ弱Ⓚを出すか、②立ち中Ⓚを出すか、③投げるか、だ。

①のしゃがみ弱Ⓚからは遠距離立ち弱Ⓟへ目押しでつないで、そこから立ち中Ⓟへとターゲットコンボにする。ヒットしていればノーキャンセルで闇時雨を連続技にできるし、ガードされていても、遠距離立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓟともに6フレーム有利で動き出せるのでいい連係だ。しゃがまれていると空振りする相手には、しゃがみ弱Ⓚもしくは立ち弱Ⓟのあとに立ち中Ⓚを出そう。

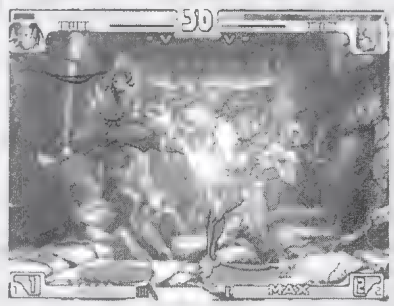
②の立ち中Ⓚは完全に下段ブロッキング対策。だが、それを除いても、この立ち中Ⓚは今回おおいに利用価値の増した技。遠〜近に関係なく任意に出すことができるので、小技を刻んで少し離れたあとに出したり、立ち中Ⓚ2連発といった使い方もできる。もちろん小さいキャラがしゃがんでいるからといって空振りすることもない。リーチは短いので中間距離では使えないが、発生が6フレームとしゃがみ弱Ⓚ並みに早く、判定も強めで、ガードされても1フレームながら先に行動できる。キャンセルもかけられるので、中旋まで出し切ってもいいし、ヒット確認ができるなら、ノーキャンセルで闇時雨を連続技にすることもできる。先に接近戦は避けるように述べたが、この立ち中Ⓚをうまく使えれば、攻勢の持続や、次のめくりを狙うための間合い調節が楽にできるので重要だ。

③はブロッキングを無効にすると同時に相手の投げを警戒したグラップディフェンスの意味も強い。ジャンプ中Ⓚでめくるには、早めに技を出していなければならないため、タイミングをはずすと着地を投げられてしまうことがあるからだ。

その他には、ジャンプ攻撃直後や小技からの弱飛燕というのも有力な選択肢だ。

再めくりと遠距離の守り

密着から立ち中Ⓚを1発当てた間合い、それが再びめくりを狙うのに丁度いい間合いだ。これを念頭に置きながら固めとめくりを繰り返していきたいのだが、中〜遠距離で相手と牽制合戦をする場合もある。そのようなときは対空(⬅＋中Ⓟや対空ブロッキングなど)の準備をしながら、➡＋強Ⓚや飛燕といった技で適度に牽制しておこう。



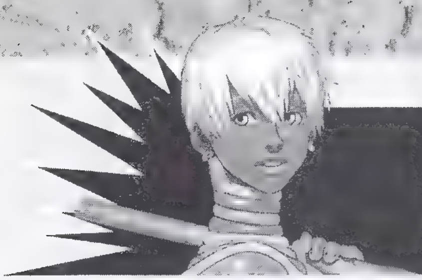
⬅中間距離〜遠距離で非常に重要な牽制技、➡＋強Ⓚ

COMBO BASICS 〜基本連続技〜

上下に振り分けられる、実戦的なものから覚えていこう

A／飛び込み後に狙っていく。立ち中Ⓚはガードされても有利なので、必殺技を出さずに再びめくりにいってもいい。
B／攻撃発生の早さは立ち中Ⓚと同じ。上下段のブロッキング対策だ。なお、ブロッキングしてこない相手には、TC(立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ)を使ってもいい。
C／最も重要な、積極的に狙っていきたい連続技。小さいキャラには無効。
D／慣れればヒット確認はできる。同タイプでリープアタックと立ち中Ⓟからもノーキャンセルで狙えるが、こちらはヒット確認が難しい。
E／立ち状態のスキに決めよう。
F／今回はTC(➡＋中Ⓟ→立ち強Ⓟ)→キャンセル風斬りより減る。
G／ガードされたときはHJキャンセルができないので、毎回入力しておこう。

- A 立ち中Ⓚ → 中旋
- B しゃがみ弱Ⓚ → EX旋
- C しゃがみ弱Ⓚ → 遠距離立ち弱Ⓟ → 中Ⓟ → 闇時雨
- D ➡＋中Ⓚ → 闇時雨
- E 近距離立ち弱Ⓟ → 立ち中Ⓟ → 立ち強Ⓟ → 中旋
- F しゃがみ強Ⓚ → 立ち強Ⓚ → 垂直ジャンプ強Ⓟ → ➡＋中Ⓚ
- G 遠距離立ち強Ⓚ → 闇時雨



リーチの長い技を生かして中間距離から攻め立てろ!!

TEXT：若人

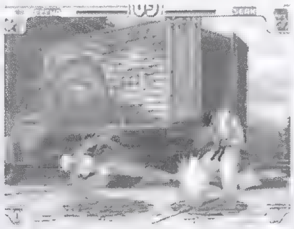
STRIKE A NEW RIVAL !! エレナ 対戦基礎

エレナはリーチの長い技を生かして、中間距離での牽制をメインに攻め立てるのが基本。単発キャラの傾向が強いだけに、通常技の役割をしっかりと覚えて効果的に使い、そのダメージ一つ一つを大切にしていこう。

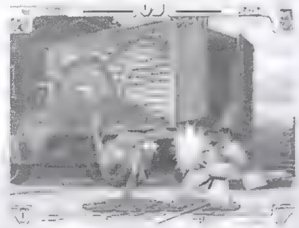
得意な間合い「中間距離」での闘い方

まず最初に覚えてほしいのは、エレナが最も得意とする間合い、中間距離での戦術だ。この間合いで役立つ技はしゃがみ攻撃全般で、主力となるのは、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ中Ⓚの2つ。前者はリーチの割に攻撃発生が早く、意外と攻撃判定が強いのがウリ。また、キャンセル可能なので、強マレットスマッシュや弱リンクステイルにつなげ、奇襲攻撃を仕掛けられる。後者は非常にリーチが長く、エレナの持つ技のなかで最も牽制効果の高い技だ。そのリーチを最大限に生かし、足先がギリギリ届くくらいの間合いで活用していこう。なお、相手の牽制技の戻りなどに対して技を出す場合は、前述のものよりもリーチが長く、かつダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、または↘＋強Ⓚを使っていくといい。しかし、これらの技だけでは下段ブロッキングの的となってしまい、ブロッキングから大ダメージを奪われでもしたら、たまったものじゃない。そうならないためにも牽制技のなかに下段ブロッキング不能の➡＋中Ⓟ、➡＋中Ⓚを織り交ぜ、相手にブロッキングの的を絞らせなくすることが大切だ。また、この二つの技はリーチが長い上に中段攻撃。下段攻撃のしゃがみ中Ⓚと使い分けることで、相手のガードも揺さ振れる。この間合いで相手のガードを崩せるのはエレナだけの特権なので、有効に使っていきたい。

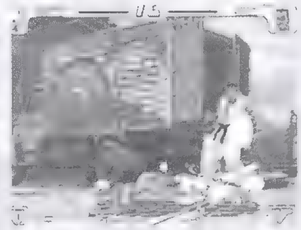
これらの技で地上戦を制し、相手が耐え切れずに跳び込んできたら対空技の出番だ。基本となる技は立ち中Ⓟ。2段技なので、空中ブロッキングに対してもある程度は対抗できる。完全に跳び込みを読んでいた場合は、TC②（ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ）を登りジャンプから出していこう。また、めくり攻撃のないキャラが相手の場合は、くぐり投げも対空として十分機能するはずだ。



↑地上戦の立ち回りで威力を発揮するのは、リーチの長いしゃがみ中Ⓚ



↑さらに中段の➡＋中Ⓟor中Ⓚを織り交ぜて2択を迫りつつ、地上戦を構成する

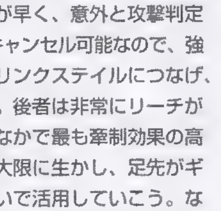


↑相手の牽制技の戻りには、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚを合わせていこう

小技でガードを揺さ振ろう

近距離戦ではスキの少ない立ち弱Ⓚと下段でキャンセルのかかるしゃがみ弱Ⓚを起点にし、上段ブロッキングに対するしゃがみ弱Ⓚor中Ⓚ、下段ブロッキングに対する立ち強Ⓚ。さらに、ガードを崩す手段としてリープアタックや前方ダッシュからの投げを織り交ぜて攻め立てる。また、手段の1つとして**しゃがみ弱Ⓚ→キャンセル中マレットスマッシュ**も使っていこう。

なお、中マレットスマッシュ後はヒットしてもガードされても有利な状況に立つことができ、ヒット時にSAゲージがある場合は**基本連続技C**を決められる。そのため、大ダメージへの布石を兼ねた非常に有効な連係といえる。ただし、それだけに固執しすぎるとブロッキングを狙われるので注意。ほかの選択肢との適度な使い分けが必要だ。



⬅しゃがみ弱Ⓚを見せて、しゃがみガード、または下段ブロッキングを相手に意識させておき……



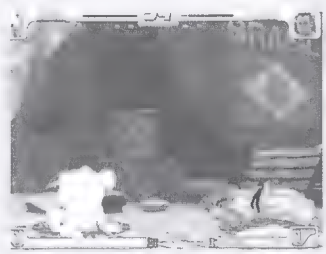
➡キャンセルマレットスマッシュでガードを揺さ振る。その後は有利なので、さらに攻め立てよう

スーパーアーツの奨め

エレナは攻撃的な2つのスーパーアーツと守りのスーパーアーツを持つ。攻撃的なスーパーアーツはスピニングビートとブレイブダンス。威力は後者のほうが上だが、その差は前者と比べて微々たるもの。両方とも基本は連続技に絡めていくものなので、どちらを選んでもあまり戦術に影響しないはず。ただし、スピニングビートのほうがゲージが短く、ストック数も多い。また対空技としても使えるので、その汎用性は高い。ヒーリングは体力を回復できるものの、連続技時のダメージ効率が下がるため、あまりオススメできない。



↑ゲージは短く、ストック数が3。そのため、EX必殺技も多用できるスピニングビート



↑自分の体力を回復するヒーリング。使いどころはあるが、ダメージ効率が一気にダウン

COMBO BASICS ～基本連続技～

用途別に分かれた連続技をしっかりと覚えよう

A ジャンプ強Ⓚ → 立ち弱Ⓚ → 強スクラッチホイール → SA スピニングビート or ブレイブダンス

B しゃがみ中Ⓟ → EXスピンサイズ → 強スクラッチホイール

C 中or強マレットスマッシュ → スピニングビート or ブレイブダンス

A／飛び込みから決める基本連続技。始動技のジャンプ強ⓀはTC①（ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚ）、またはめくり攻撃になるジャンプ中Ⓚでも代用可能だ。

B／ブロッキング後に狙っていく連続技。EXスピンサイズは追加入力せずに、浮いた相手に対して強スクラッチホイールを決める。なお、相手キャラがユン、ヤン、オロ、エレナ、春麗、アレックス以外の場合、強スクラッチホイールの部分を登りジャンプからのTC②（ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ）に代えられる。こちらにした場合は着地した相手に対して攻めを継続できるので、ラッシュをかけたいときに活用していこう。

C／マレットスマッシュからのノーキャンセル連続技。マレットスマッシュが2段技なので、ヒット確認しやすい。

連続技A



↑ジャンプ攻撃後、立ち弱Ⓚにつなげ、素早く[illegible]＋強Ⓚ

↑着地寸前に[illegible]＋Ⓚを入力し、1段目をSAキャンセル

↑コマンド入力の仕方に慣れれば、そう難しくはないぞ

相手に合わせて緩慢に動いていこう　　TEXT：MVP

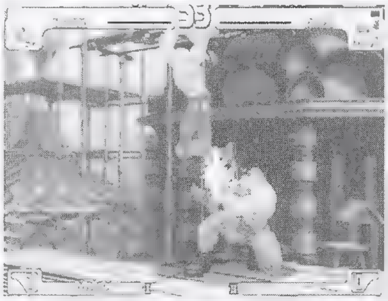


STRIKE A NEW RIVAL !! ネクロ 対戦基礎

オールレンジ攻撃能力を過信せずに、まずは防御をがっちり固めていくことが大切。ラッシュは相手を画面端に追い込んでから始まるので、それまでは相手との我慢比べ。ここを乗り切ればあとはバラ色の人生が待っている。

接近戦での超ラッシュをものにする

まずはネクロのダメージの中核を担う、接近戦でのラッシュについて見ていこう。相手に対応された時点での選択をいかに織り交ぜるかが重要だ。ラッシュのキーとなる技は、中or強ドリルキックと弱or中トルネイドフック。いずれもガードされたときのスキが小さいので、そのあとの攻めにつなげやすいのが特徴。



⬅ドリルキックでいやらしく、トルネイドフックで連続技を狙うのがネクロのラッシュ

ただし、相手を画面端に追い込んだ状態でないと、ドリルキック＆トルネイドフックによるラッシュは仕掛けにくい。したがって、画面中央ならば弱トルネイドフックを当てて吹っ飛ばすか、投げ、やや距離があるなら中トルネイドフックの2段目を当てていくことに集中しよう。あまり強引に押し込もうとせず、一発一発慎重に繰り出していくのが重要だ。まずは端に追い込むことが先決。

画面端ならば、ブロッキングを確実にされるまではドリルキックを連発して繰り出していくと、かなりいやらしい。もちろん、このときのドリルキックは、ジャンプをしたらすぐに出していく「すぐドリ」と言われるものである。相手が強力な対空必殺技を持っていない限りはこの「すぐドリ」でゴリゴリと押していく。

相手がブロッキングをしてきたり、強力な対空必殺技を持っているときは、ここで初めて着地後に様子を見るという選択が入ってくる。ブロッキングを仕込んだり、ワンテンポずらしてトルネイドフックを仕掛けていこう。

トルネイドフックは、相手と密着したときに威力を発揮するのも知っておきたい。ブロッキング方向の2択として、しゃがみ弱Ⓚ→弱トルネイドフック、⬅＋中Ⓚ→中トルネイドフックを活用していこう。いずれもSAキャンセルで追加ダメージを常に狙うといい。

これらラッシュの継ぎ目に、ガードを崩すためのリープアタック、投げ、フライングバイパーやライジングコブラを組み入れていけば完璧。

いずれにしても、相手の対応によってすぐに変化をつけなければならないのが難しいところ。相手の「勝手にくらう度合い」「ブロッキング度合い」をよく見て、自分なりのパターンをいくつも持っておくことが大切だ。

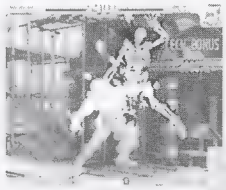
遠距離戦はじっくりと様子見

手足を伸ばせるからといって、遠距離でバンバン技を出していけると思ったら、そうでもないのがネクロの難しいところ。技表のところでも触れたが、伸ばした手足に攻撃を受けることが多く、ジャンプで一気に近づかれて不利な状況に陥るというのが非常にありがちだからである。

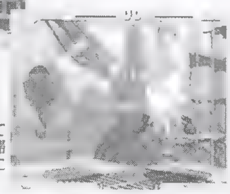
遠距離になったら何をすればいいか？　それは、じっくりと様子を見るのが第一である。リーチがあるのは周知の事実なので、相手は横方向から近づきにくいのは確か。強引にきそうなら、遠距離戦で最も使いやすいしゃがみ中Ⓚを適度に出していけばいい。強攻撃は、ごくまれに使う程度。

こうなると相手の選択は「ジャンプ」に行き着くはずだ。ここの対応が最も重要。というのも、うまく切り返せば、そのままラッシュに持ち込んでいけるからである。逆に体力勝ちをしているのならば、ひたすら遠距離戦でもいい。

相手がジャンプしてきたときに最も効果的なのが、「対空兵器で撃墜する」行動だ。当たり前だが、相手もブロッキングを仕込んでくる可能性が高いので、それに応じた対空兵器、つまり、中電磁ブラストを反応して出すのがベスト。これならば、ブロッキングされても多段技なので、高確率で撃墜できるはず。それ以外だと、しゃがみ中Ⓟが思い当たるが、こちらは早出しの打撃技につぶされることも多い。電磁ブラストの反応に遅れた場合に使おう。しゃがみ中Ⓟをブロッキングされた場合は、ガードしつつ着地を投げにいってみる。なかなか決まりやすいぞ。



⬅対空の基本は中電磁ブラスト。全段ブロッキングされることはまずないと言っていい



➡ジャンプ攻撃も織りまぜて牽制していくとなお良し。滞空時間が長いことを最大限に利用しよう

それよりも反応が遅れた場合はブロッキングを狙っていく。ブロッキングに成功したときは⬅＋中Ⓟ→トルネイドフックを出していこう。ここから攻めが始まる。

これ以外の対空策として、「ジャンプ攻撃」が挙げられる。いきなりジャンプしつつ、ジャンプ中Ⓟやジャンプ強Ⓚをやや早めに出してジャンプ防止を計ろう。このとき、相手がブロッキングしてくるようなら、ジャンプの最後のほうで技を出すことでタイミングを大きくずらすことができる。ネクロの緩やかなジャンプが生きてくる瞬間だ。

COMBO BASICS ～基本連続技～

超電磁で拾いまくれ！

A／相手とほぼ密着かしゃがんでないとつながらない連続技。トルネイドフック後の追い打ちは、画面端ならいろいろ狙える。
B／中トルネイドフックは、やや距離があってもつながる。ただ、ヒットさせても不利なので、できれば毎回スーパーアーツにつなげよう。画面端なら、エレクトリックスネーク後に追い打ちが狙える。
C／スラムダンスを連続技にするのなら、強トルネイドフックのあとしかない。無理して使うことはないだろう。
D／スネークファングは相手がしゃがんで⬅＋中攻撃をくらったときに連続技になる。キックのほうが相手ののけぞり時間が長いのでつなげやすい。
その他／⬅＋強Ⓟを当てたら、⬅＋強Ⓟで追い打ちし、そのあと超電磁ストームを当てるとものすごい減り。

A しゃがみ弱Ⓚ → 弱トルネイドフック → 超電磁ストーム

B ⬅＋中Ⓚ → 中トルネイドフック → エレクトリックスネーク → （画面端で）⬅＋中Ⓟ

C 強トルネイドフック → スラムダンス

D ⬅＋中Ⓚ（しゃがみにヒット） → スネークファング



特殊性を最大限に引き出し、得意のラッシュで勝利をつかめ！　TEXT：ちゃっきー

STRIKE A NEW RIVAL !! オロ 対戦基礎

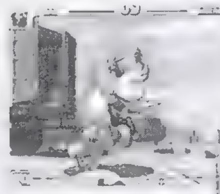
オロの特徴といえば、スーパーアーツを使ったラッシュが真っ先に思いつく。それだけに、見えにくいチャンスを的確にとらえていく判断力が必要だ。状況別に最善の選択肢を選ぶ力を身につけ、あらゆる局面に素早く適応できるようになろう。

ダメージを与えつつ、SAゲージをタメる

ここではまず、基本となる通常時の立ち回りを考えてみよう。中間距離では、リーチの長い遠距離立ち中Ⓟと、相手に接近しながら攻撃できる➡＋中Ⓟを中心に牽制し、一気に接近したいならジャンプを使う。ジャンプ後は、空中ブロッキングも交え、相手に的を絞らせないように。近距離戦は、キャンセル可能な近距離立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚが軸。しゃがみ弱Ⓚを筆頭とする小技やリープアタックもここで使う。間合いが離れたら、先に挙げた中間距離用の2つの技、立ち強Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚを使い分けよう。

キャンセルで必殺技につなぐときは、連続技狙いなら立ち中Ⓚ→仁王力、しゃがみ中Ⓚ→強鬼ヤンマ（密着なら仁王力も可）となるが、ガードされたときのスキはどちらも大きいので、よほど読みに自信があるとき以外は控えよう。それよりも、距離を合わせてのめくり人柱渡りを考えたほうがいい。ガードされたときのスキは大きいが、画面端以外なら大きな反撃を受けにくい。

スタン値を稼ぐためにも、ダウンを奪ったあとはすかさず起き攻めに移行したい。特に、仁王力後は大チャンス。スタン値がタマっている上、相手はクイックスタンディングもできない。ここでラッシュをかけ、一気にスタンまで持っていければ理想だ。ここでの主な選択肢は、リープアタック、近距離立ち中Ⓚ、密着のしゃがみ中Ⓚの3つ。リープアタックは持続の後半を埋めるように出せば、そのまま近距離立ち中Ⓚが連続に。これで、3つともキャンセル仁王力につなぐことが可能だ。また、起き上がりブロッキングには直接仁王力、もう少しでスタンしそうなら投げや中段の立ち強Ⓟ、めくり人柱渡りなど、臨機応変な攻めを展開したい。



⬅仁王力後は、クイックスタンディング不能。技を重ねる場合は、相手キャラクターによって起き上がるタイミングに若干の差があることに注意



➡リープアタックの最後をうまく重ねることができれば、近距離立ち中Ⓚが連続ヒットする。もちろん、キャンセル仁王力までつなげよう

一気に勝負をかけるスーパーアーツラッシュ

まず最初に、3つのスーパーアーツすべてに深く関わってくる近距離立ち中Ⓟの狙いどころから考えてみよう。もっとも代表的なのは、ブロッキング後の反撃。対空ブロッキング後のほか、密着のブロッキング後はなるべく決めていきたいところだ。距離や相手のスタン値を考え、やや離れても出せる近距離立ち中Ⓚ（→キャンセル仁王力）と使い分けよう。そしてもう一つ共通なのが、鬼ヤンマキャンセル。ガードされたときに鬼ヤンマのスキを消せるほか、ヒットしていれば独自の起き攻めに移行できるのがポイントだ。

●鬼神力（鬼神槌）

近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセル発動→空中つかみが連続技になる。これを決めても鬼神力の時間が残るので、さらに起き上がりを攻めよう。また、通常時に発動する場合は、画面端に追い詰めた状態で、中or強日輪掌からSAキャンセルで発動するのがオススメだ。その後はジャンプで接近し、ジャンプ攻撃から選択を迫るか、または空中ブロッキングからの反撃を考える。

鬼神槌は起き上がりや割り込みに。跳ばれても、その後鬼ヤンマで撃墜できる場合が多い。

●夜行魂（夜行大魂）

夜行魂は、主に起き攻めに使う。夜行魂は常に正ガードなので、ダウンした相手に置いておき、そこからジャンプなどで裏に回って挟み込もう。ここでは、その一つの例を紹介する。まずは、近距離立ち中Ⓟの2段目キャンセルか、EX鬼ヤンマキャンセルで夜行魂が空中ヒット。クイックスタンディング不能の相手に、もう一度夜行魂を出す。その後ハイジャンプで背後に回れば、完全に挟み込めるという具合だ。

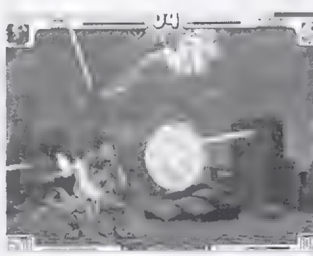


⬆近距離立ち中Ⓟを決められるチャンスを逃さないように

夜行大魂は、近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセルでコンボになり、その後追い打ちも可能。しかし、大ダメージにはならないので、トドメ以外は……。

●天狗石（天狗乱石）

近距離立ち中Ⓟ2段目キャンセルで天狗乱石を発動し、コンボを狙おう。画面中央なら、➡＋中Ⓟとしゃがみ強Ⓟを組み合わせ、画面端ならしゃがみ強Ⓟの繰り返し。➡＋中Ⓟは最速、しゃがみ強Ⓟは落ちてきた相手に狙って当てる。相手の体力の約半分を持っていける大ダメージコンボになるぞ。



⬆夜行魂を絡めたコンボを決めたら、即座に再度夜行魂。その後ハイジャンプすれば……



⬆完全に相手を挟んだベストの形に。1回目の夜行魂は中か強、2回目は中がオススメ

COMBO BASICS ～基本連続技～

状況別、目的別に分かれたコンボを的確に使い分けよう

A 近距離立ち中Ⓚ → 仁王力

B 近距離立ち中Ⓟ → 人柱渡り → 鬼ヤンマ

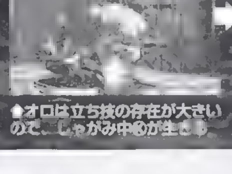
C しゃがみ中Ⓚ → EX鬼ヤンマ SA → 夜行魂

A／最も基本となるコンボ。ダメージが高いのは強仁王力だが、距離によって届かない。余裕があるとき以外は、つながりやすい中仁王力を使っていこう。

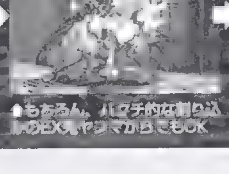
B／ダメージよりも、SAゲージのタメを重視したコンボ。これだけで、EX技1回分をタメられる。基本的には中人柱渡り→中鬼ヤンマだが、リュウ・ケン・ショーン・豪鬼・トゥエルヴには強→中、ヒューゴーには強→強がオススメ。例外的にユン・ヤンには近距離立ち中Ⓟの1段目キャンセルでないとつながらない。

C／上段ブロッキング狙いの相手に対して使う。このあともう一度夜行魂を出せば、上で紹介した起き攻めを展開できる。

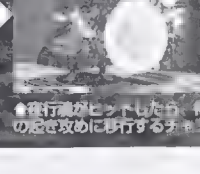
その他／上の攻略で紹介したとおり、近距離立ち中Ⓟ後にはさまざまなコンボが狙える。スーパーアーツに応じて使おう。



⬆オロは立ち技の存在が大きいので、しゃがみ中Ⓚが生きる



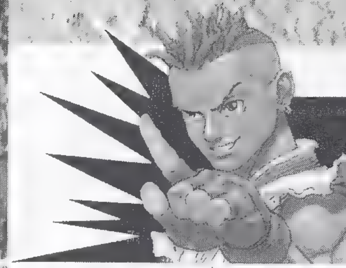
⬆もちろん、バクチ的な割り込みのEX鬼ヤンマからでもOK



⬆夜行魂がヒットしたら、得意の起き攻めに移行するチャンス

今回も相変わらずの暴れん坊

TEXT：アストロ

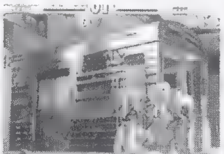


STRIKE A NEW RIVAL !! ショーン 対戦基礎

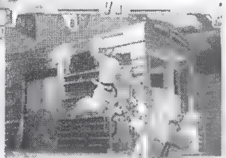
基本的にリュウ・ケンタイプなので、スタンダードで扱いやすいショーン。なかでも、機動力はバツグンである。スピードで相手を翻弄して、一気にラッシュをかけろ！

基本戦術

機動力の高いショーンは、刻み技を主体として、牽制攻撃を多用しつつスキをついたところに強烈な一撃を加えるといった闘い方になる。なかでも、目を見張るのが前方ダッシュである。あのケンを上回るほどの早さを持っているので、中間距離からの踏み込みが簡単にできる。中間距離から一気に間合いを詰めたら、リープアタックやしゃがみ弱Ⓚなどの刻み技を出して相手のガードを揺さぶっていくといいだろう。

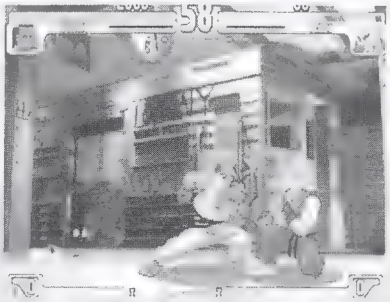


⬅前方ダッシュで近づいたら、しゃがみ弱Ⓚや……



➡リープアタックを出して、ガードを揺さぶろう

また、ショーンには前転やショーンタックルといったトリッキーな技もあるので、これらの技を混ぜることによって、さらに相手を揺さぶっていくことができる。



⬅ショーンタックルで相手にプレッシャーをかけろ！

ショーンの機動力とトリッキーな技を生かして狙っていきたいのが「投げ」。近距離でしゃがみ弱Ⓚやリープアタックを繰り返して、相手のガードが堅くなれば、投げが生きてくる。また、しゃがみ弱Ⓚなどで刻みつつ、ここからしゃがみ中Ⓚを出し、そのままキャンセルショーンタックルで近づいて投げを狙ってみるのもいい。このショーンタックルは、移動技感覚で前方ダッシュの代わりに使っていく。

一応前転でも相手に近づくことができるのだが、ショーンタックルの場合はボタンを押し続けることにより下段攻撃に派生させることができるので、下段攻撃とみせつつ攻めることができる。また、ショーンタックルから投げ技と見せかけて、再度刻み技を使って、相手を固めてみるのもいい。しかし、移動用としてのショーンタックルばかりだと相手に読まれてしまうので多用は禁物だ。

中間距離での牽制

ショーンの通常技は、「リュウ・ケン」タイプなので、あまりリーチがないのだが、牽制技として使うのであれば話は別。今回新たに追加されたショーンの通常技は、技のリーチ自体はそれほどないが、攻撃判定が強いために相手の牽制技を逆につぶせるぐらいの性能を持っている。

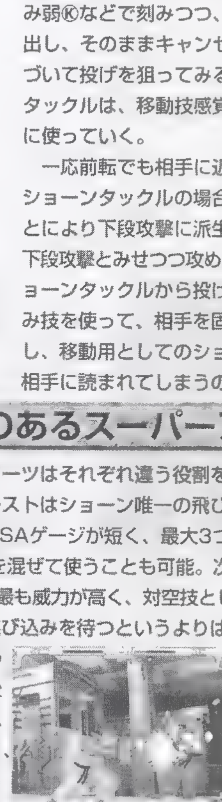
なかでも、立ち中Ⓚは攻撃判定がやや下方に向いているため、相手のしゃがみキック系の技をほとんどつぶすことができる。また、技を出すときにショーンがわずかだが前に移動しているので、相手の下段攻撃に対していくらか合わせやすくなっている。唯一の欠点は、上下段両方向でブロッキングされてしまうことだが、中間距離でブロッキングを狙ってくる相手はまずいないので、安心して使っていこう。

ほかに牽制技として使えるのは、遠距離立ち強Ⓟだ。この技は『3rd』からの新技で、拳を振り下ろすまで攻撃判定が残っているため、横方向に対して強い技になっている。また、攻撃判定自体も強いので、まず打ち負けることがなく、技の発生も遅くないのでとても頼りになる技だ。

この2つの技を多用し、相手が手を出さなくなってきたら、前方ダッシュで一気に踏み込んで、近距離での攻撃に移行しよう。

個性のあるスーパーアーツ

ショーンのスーパーアーツはそれぞれ違う役割を持っている。まずスーパーアーツⅠのハドウバーストはショーン唯一の飛び道具で遠距離から狙うことができ、発生も早い上SAゲージが短く、最大3つまでストックすることができるので、EX必殺技を混ぜて使うことも可能。次にスーパーアーツⅡのショウリュウキャノンは、最も威力が高く、対空技として最高の強さを誇る。だが、ショーンは相手の跳び込みを待つというよりは、近距離で一気に押すタイプなので、あまり合わないかもしれない。最後にスーパーアーツⅢのハイパートルネードだが、技の使い勝手は前作から変更されておらず、確実にダメージを奪いたいときに狙っていける。、ストック数が2から1に変更されたので、手堅くいきたいところだ。



⬅ハドウバーストは、EX必殺技を織り交ぜた戦術が可能になる



➡ショウリュウキャノンは、バツグンの威力を発揮するが、跳び込みを待つよりは攻め続けたほうがいいので、実は合わないかも……

COMBO BASICS ～基本連続技～

連続技は少ないが、どれも実戦で決められるものばかりだ

A／ショーンのなかではなかなかの威力を発揮する連続技。ほとんど相手に密着した状態でないと、近距離立ち強Ⓟのあとのドラゴンスマッシュを当てることができない。狙うのであれば、相手が大きなスキを見せたときやスタンしたときにしよう。一応、ハドウバーストをショウリュウキャノンに代えることもできる。

B／見栄えは悪いが、実戦的な連続技。しゃがみ弱Ⓚからのハドウバーストはなるべくヒット確認してから出そう。威力的には高くないが、[illegible]だぞ。

C／近距離立ち強Ⓚ→ハイパートルネードのつなぎがシビアだが、ヒット確認はできるので、常に狙っていきたい。また、しゃがんでいる状態に近距離立ち強Ⓚを当てた場合は簡単につなぐことができるので、相手の起き上がりに重ねていこう。

A 近距離立ち強Ⓟ ⟶ ドラゴンスマッシュ SA⟶ ハドウバースト

B しゃがみ弱Ⓚ(×2) ⟶ ハドウバースト or ハイパートルネード

C 近距離立ち強Ⓚ ⟶ ハイパートルネード

連続技A



⬆近距離立ち強Ⓟは、ほとんど密着した状態から当てる



⬆キャンセルをかけてドラゴンスマッシュ。さらに



⬆SAキャンセルでハドウバーストを当てよう



インファイトに持ち込むためには、さまざまな工夫が必要だ

TEXT：善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !! ダッドリー 対戦基礎

ダッドリーはやや離れた間合いでも闘うことができるが、遠くから単発技を少々当てたところで決定打にはつながらない。なんとしても相手の防衛網をくぐりぬけてインファイトに持ち込み、必殺の連続技を叩き込むのだ！

相手を地上にくぎ付けにする立ち回りを！

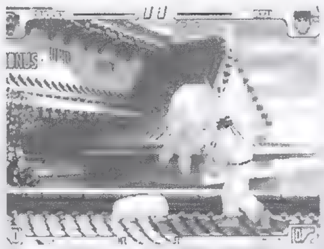
ダッドリーが最も得意とするのは、速度のある打撃技を中心にした至近距離のラッシュである。とはいうものの、相手もジャンプ攻撃を中心にしたり、判定の強い打撃技をばらまいてダッドリーの接近を警戒するので、そう簡単には近寄らせてもらえないはず。まずは、暴れ回る相手にどうやったら接近できるかを考えてみよう。

●積極的な接近方法

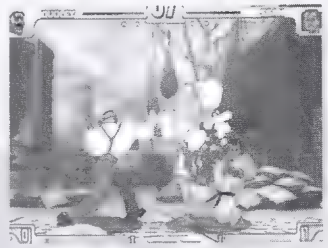
判定の強い地上技を持っているキャラ(例：ネクロ)や、飛び道具を中心に攻めてくるようなキャラ(例：レミー)に接近するためには、じわじわと追い詰めるような接近方法は効率が悪い。こういったキャラには、やや強引ながら遠距離からジャンプやダッキングで一気に間合いを詰めてみよう。このとき、ジャンプで近寄るのなら空中ブロッキングを仕込んだ跳び込みとジャンプ強Ⓚによる跳び込みを、ダッキングで近寄るのならダッキングアッパーとただのダッキングをうまく使い分けて、相手に択一的な対応をさせないように気を配ること。とはいうものの、どちらの作戦にしても強引な手であることには間違いないので、1回当たりの接近成功率は決して高くない。少々失敗したからといって攻め手をゆるめず、何度もトライすることが重要だ。

●消極的な接近方法

これに対して、ジャンプ攻撃が強いキャラ(例：アレックス)や小技を常に散らしてくるようなキャラ(例：いぶき)に、ジャンプやダッキングで強引に近寄ろうとしてもあまりに成功率が悪い。こういったキャラには、ていねいに対処して「手を出しにくい」という印象を与えることが重要だ。具体的には、常に立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボなどの対空技を準備して撃墜率を向上するか、やや遠目から立ち強Ⓟなど判定の強い技を多めに出し、相手の技をつぶしていくのがいいだろう。地道な作業になるが、一つ一つの対処で相手の攻め気は確実に「萎えていく」ので、沈黙したところで一気に近寄って接近戦に持ち込むこと。



⬆ジャンプ接近の成功率は、空中ブロッキングの精度がカギを握る。ひたすら練習しよう



⬆立ち強Ⓟは非常に強力な牽制技。この技で地上を制圧すれば接近もたやすくなるはずだ

近距離戦の連係を組み立てる

首尾良く接近できたら、いよいよダッドリーの独壇場。すき間のない攻撃連係を組み立てて相手を攻め立てるわけだが、その際特によく使う技について説明しておくので参考にしてほしい。

①通常技キャンセルダッキング

➡＋中Ⓚ・しゃがみ弱Ⓚ・立ち強Ⓚをキャンセルすると効果的。意表を突いて密着し、投げてしまうのが目的だが、たまにはダッキングアッパーを混ぜてみてもいいだろう。

②リーブアタック

相手が連係に割り込もうとして出した足払い系の技を跳び越えつつ攻撃できる。ただし、横方向にリーチが短いため、間合いの調整は慎重に。

③立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボ

ガードされても間合いが離れず、攻めが継続しやすい。近距離連係の要となる技。

④ショートスイングブロー

相手の打撃技をかわしつつ攻撃できるが、グラップディフェンス対策としての効果もばかにならない。前述のリーブアタックやダッキングの直後など、相手が思わず投げを入力しそうなところで早めに出せば、失敗ポーズに反撃できるのだ。

⑤しゃがみ弱Ⓚ始動のターゲットコンボ2種

連係に使用する技が上段ブロッキング可能技ばかりにならないように、これらの下段技も組み込んでいく必要がある。

⑥➡＋中Ⓟ

ダッキングよりも移動距離は短いが、リスクの小さい移動技として連係のつなぎに使う。ガードさせたあとの間合いも次につなげやすい。

スーパーアーツについて

3種のスーパーアーツのうち、どれを選択するかは非常に難しい問題。よく考えて選ぼう。

チャンスが最も多いのがローリングサンダー。ブロッキング後の立ち強Ⓚノーキャンセルからの連続技と相手の技に対する反撃がメイン。特に立ち強Ⓚからの連続技は入力も簡単で狙いやすい。

コークスクリューブローはショートスイングブローのSAキャンセルとどれだけ絡めて使えるかがポイント。ブロッキング後の連続技はしゃがみ中Ⓟキャンセルくらいしか狙いにくいという難点もあるが、練習次第で今後伸びてくるかも？

ロケットアッパーは最も扱いが難しい。対空としてどの程度使えるかと、しゃがみ強ⓀやEXマシンガンブローからの連続技をどの程度当てることができるかがカギを握りそう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

スーパーアーツを使わなくても破壊力は十分！

A／立ち強Ⓚのヒット後は大幅に有利なので、キャンセルをかけなくてもローリングサンダーが連続技として成立する。訓練を積めばブロッキング後はもちろん、近距離で不意に出した立ち強Ⓚのヒット確認からもつなぐことができる。

B／ゲージがないときのブロッキング後に狙っていきたい連続技。EXマシンガンブローのヒット後は相手が浮くので、それ以降は空中コンボになる。弱マシンガンブローで拾い直したあとの中ダッキングアッパーは、できるだけ早く出さないと拾いにくいことに注意すること。

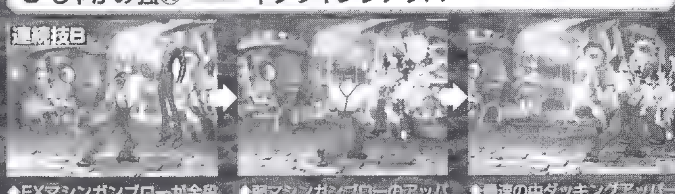
C／しゃがみ強Ⓚがヒットしたあとの空中コンボとしては、ダッキングアッパー以外にも弱マシンガンブローや立ち強Ⓟ、ジャンプ攻撃などが挙げられるが、安定度と攻撃力のバランスではやはりダッキングアッパーが一番である。うまく使って下段攻撃の薄さをカバーしよう。

A 立ち強Ⓚ ⟶ ローリングサンダー

B 立ち強Ⓚ ⟶ EXマシンガンブロー ⟶ 弱マシンガンブロー ⟶ 中ダッキングアッパー

C しゃがみ強Ⓚ ⟶ 中ダッキングアッパー

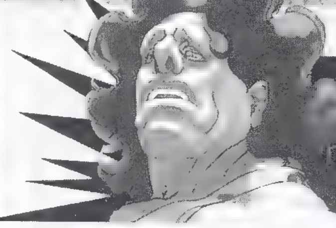
連続技B



⬆EXマシンガンブローが全段ヒットすれば相手は浮くので

⬆弱マシンガンブローのアッパーだけを当てるように追い打ち

⬆最速の中ダッキングアッパーでさらに追い打ち。



難攻不落の筋肉要塞！

TEXT：VMT-RED

STRIKE A NEW RIVAL !! ヒューゴー 対戦基礎

ブロッキング→ムーンサルトプレスが勝利のカギを握る。攻め込まれても慌てずに、虎視眈々とブロッキングからの大反撃を狙え。攻められっぱなしだがなぜか勝つ、それがヒューゴーの真の姿だ（ややウソ）。

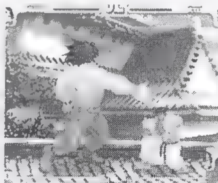
地上戦の展開

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスなどの強力なコマンド投げをメインの武器に闘う投げキャラではあるが、無理に接近して投げを狙うばかりでなく、中間距離で地上戦を展開してもなかなかの強さを発揮する。リーチの長い牽制技を使って、相手を近寄らせないようにするのだ。地上戦でプレッシャーをかけつつ、相手の意表をついて跳び込んでいこう。

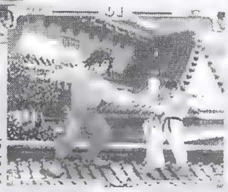
メインの牽制技は立ち中Ⓟ。リーチがある割に発生が早く、スキが小さい。ダメージもなかなか大きく、しゃがんでいる相手にも空振りしないといいことずくめだ。微妙に前進しながら技を出しているのも実はポイントで、この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

少し接近されて、立ち中Ⓟを出すのはやや恐いかな、と感じる瞬間があるが、こんな場合は立ち中Ⓟより若干ではあるが発生の早いしゃがみ中Ⓟや、しゃがみ中Ⓚが使いやすい。

立ち中Ⓟばかりむやみに振り回していると、さすがに技の戻りに踏み込まれたりするので、立ち中Ⓟの前後に立ち弱Ⓟをばらまいてスキをフォローしていこう。



⬅牽制技の要、立ち中Ⓟ。これを振り回しているだけで、地上戦はかなりの強さだ



➡立ち弱Ⓟをばらまき、立ち中Ⓟの前後をフォロー。立ち中Ⓟの戻りに踏み込ませるな

対空を考える

跳び込まれた場合の対空技だが、相手が技を出してきそうな場合はしゃがみ強Ⓟが使える。ただし、単発で着地のスキもかなりある技なので、空中ブロッキングされた場合のリスクは大きい。シュートダウンバックブリーカーも対空技として使えなくはないが、跳び込みを見てからでは、相手が技を出してきた場合につぶされやすい。

むしろヒューゴーの場合、無理に撃墜を考えるよりはジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトプレスを狙ったり、空ジャンプを読んだら着地点にムーンサルトプレスを重ねたりといった対処のほうが、読み勝った場合のリターンが大きくていい。また、ジャンプ攻撃をブロッキングすることを狙いつつスカし投げを警戒してグラップディフェンスを用意、という堅実な選択肢も重要だ。この場合、ブロッキング成功後に通常投げ以上の反撃を入れることが難しいが、仕方がないだろう。

ジャンプ攻撃からの連係

こちらから地上の相手に跳び込む場合は、ジャンプ強Ⓚ、ボディプレスが使いやすい。

ジャンプ強Ⓚは意外にリーチがあるのを生かして使いたい。逆にボディプレスは、起き攻め時など密着状態から跳び込める場合にめくりを狙おう。

これらの技で跳び込んだら、ある程度はヒット、ガードを問わず直接コマンド投げを狙っていくのがいい。ヒューゴーには跳び込みから狙える連続技にあまりいいものがないからだ。

打撃技につなぐ場合は、リープアタック、立ち強Ⓟなどの中段、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚといった下段を混ぜていこう。リープアタックからはムーンサルトプレスを狙うのが有効。立ち強Ⓟはダメージ、スタン値ともに大きい。しゃがみ中Ⓚは跳び込みから連続になり、しゃがみ弱Ⓚからはキャンセルでミートスカッシャーやジャイアントパームボンバーへ連係させるのが有効だ。

スーパーアーツについて

ギガスブリーカーは、リープアタックや空ジャンプ（ジャンプ攻撃をわざと空振りするのも有効）から仕掛けていくのがお手軽な使い方。光ったのを確認してからではジャンプで逃げられないので、これでもかなりつかまえることができるだろう。

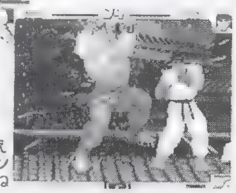
できれば、ブロッキング後の反撃としても狙っていきたい。地上対地上の場合はブロッキングの成否を確認して入力するのは難しいため基本的に「決め打ち」だが、積極的に狙っていこう。

メガトンプレスはウルトラスルーから連続技にするのが基本的な使い方になるが、対空や密着でもつれた際のジャンプ逃げ防止として単発使用するのも有効。ジャンプ逃げ防止として使う場合だが、強で出せば読みが外れても遠くまで跳んでいってしまうので、反撃を受けにくいのがミソ。密着でもつれたときに、コマンド投げを警戒してジャンプで逃げたがる相手に有効だ。また、リープアタックや竜巻旋風脚系の技も投げることが可能。

ハンマーマウンテンは弱Ⓟからつなぐのが難しくなり、かなり扱いにくくなっている。無敵時間はあるので、割り込みや起き上がり時などのリバーサルとして使うことも可能だが、ガードされた場合は大反撃を受けやすい。



⬅立ち2回転入力ができれば、こんな場面でも……



➡ギガスブリーカーが狙える！　起き上がりや空ジャンプの着地にも重ねてみたいね

COMBO BASICS ～基本連続技～

スタンさせたら強J.P.バームボンバーからの連続技を狙え！

A／ウルトラスルーからの追い打ちは、シュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）とメガトンプレスが基本。画面端付近ではジャイアントパームボンバー（以下J.P.ボンバー）を入れてからつなぐことができる。シュートダウンにつなぐ場合は、強J.P.ボンバー→弱シュートダウンがつなぎやすい。

B／J.P.ボンバーからの追い打ちはさまざまなバリエーションが考えられるが、とりあえず簡単なのがここに挙げたモノ。スタンさせたときや、起き攻めで強J.P.ボンバーを重ねて狙ってみよう。

C／立ち弱Ⓟはキャンセルがかからなくなり、しゃがみ弱Ⓟも3発以上からだとつながらない。結構ムズイぞ。

その他／弱攻撃キャンセルからEXモンスターラリアットがつながる。

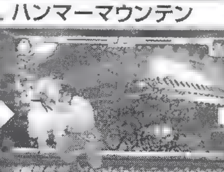
A ウルトラスルー → 各種追い打ち

B 強ジャイアントパームボンバー → 弱ジャイアントパームボンバー → しゃがみ中Ⓟ or EXモンスターラリアット

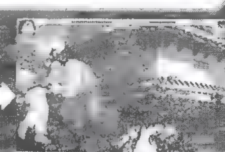
C しゃがみ弱Ⓟ → ハンマーマウンテン



⬆画面端でウルトラスルーを決めたら……



⬆強J.P.ボンバーから弱シュートダウンへつなぐ



⬆わずかだが、強ムーンサルトプレスより減るぞ



とらえどころのない強さを目指す

TEXT：MVP

STRIKE A NEW RIVAL !! ユリアン 対戦基礎

相手にとらえられたらかなり危険。素早いダッシュで、空間を自由に動き回ろう。間合いさえ測れば、ダッシュ投げをメインに据えた、さまざまな戦法及び牽制が真価を発揮するぞ。

驚異のダッシュ能力を重視してみる

ユリアンは必殺技のほとんどがタメ技なので、一見しゃがみガードしがちのスタイルが思い浮かぶが、接近戦能力と対空能力が強力でないため、実際には高性能のダッシュを駆使して動き回るスタイルが良いと思われる。

まずはこのダッシュの使い方を見てみよう。前方ダッシュをした場合、結構長い距離を進む割には素早いのに気付く。相手にしてみれば反応しづらいことこの上ないはずだ。したがって、ここから狙っていくのは、ユリアンの大得意な「投げ」がベスト。各技のなかで発生が最も早い部類に入るのと、ダメージ的に申し分ないのがその理由だ。ダッシュしたときに、相手がグラップディフェンスをするようなら、前方ダッシュするときの間合いを微妙に離して、投げ失敗を狙う。前方ダッシュ直後にしゃがみ中Ⓚや立ち中Ⓟをすぐに出そう。

次に、前方ダッシュ中を狙って、打撃を「置いてくる」相手を考えてみよう。相手側は前方ダッシュを「見て」いるわけではないのに気付けば、おのずと「打撃をかわしてから反撃」という選択をとればよいことが分かる。相手の打撃に合わせる技は、リーチの長いしゃがみ中Ⓚが良さそうだ。

――ここで一つの戦法が生まれる。

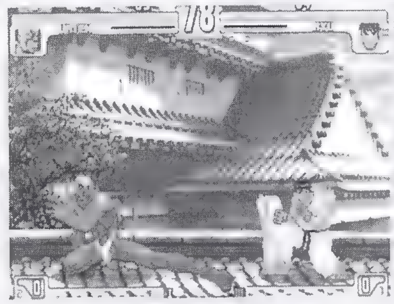
●中間距離で相手の打撃にしゃがみ中Ⓚを合わせつつ、前方ダッシュからの投げを狙う

というもの。しゃがみ中Ⓚのリーチがダッシュ1回分と同じなので、これで間合いを測ろう。

次に、後方ダッシュについて見てみよう。相手が固まっている一瞬を突いて投げを狙う前方ダッシュを生かすために使うのが、後方ダッシュだ。

相手が牽制技を多目に出してきたり、すぐにジャンプをしてつかみどころがないときは、間合いを一度離してから行動していく。

相手がそのまま地上にいるようなら、メタリックスフィアを撃ってその間にタメを作り、チャリオットタックルや➡＋中Ⓚで攻めていこう。　一方、相手がジャンプしてきたのなら、ジャンプ攻撃に対しては早めのしゃがみ強Ⓟ、空中ブロッキングを狙ってきそうならEXデンジャラスヘッドバットを使うといい。EXデンジャラスヘッドバットはそのまま空中コンボに持っていけるので大ダメージが見込めるぞ。



◆しゃがみ中Ⓚを出してダッシュの間合いを把握する。相手の対処を見て行動しよう

反応が遅れた、または相手のジャンプが低くて対応しにくい場合は、ブロッキング、もしくは後方ダッシュをオススメする。後方ダッシュをしたときは、相手の着地にしゃがみ中Ⓚを置いておき、すぐに前方ダッシュから投げを狙うのが有効だ。

突発的必殺技のフォロー

相手との間合いが若干近いときは、機先を制するようにEXデンジャラスヘッドバットをいきなり出していくのがユリアンの常套手段。

また、中～遠距離でいきなりチャリオットタックルで突っ込むのも、SAキャンセルで大ダメージを奪えるのでかなり頼りたいところ。

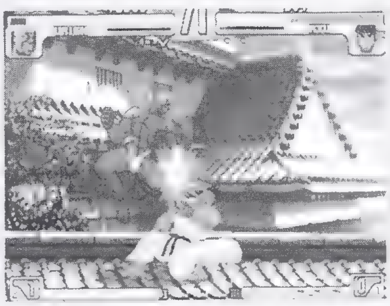
しかし、こういった突発的な必殺技がもし当たらなかったときはどうするか？

EXデンジャラスヘッドバットはスキが小さいので投げを狙うといい。グラップディフェンスされた場合はチャリオットタックルを出すのも面白い。

チャリオットタックルは反撃確定の技だが、間合いが離れているので、相手の技に合わせてブロッキングを仕込んでみよう。相手がリュウならしゃがみ中Ⓚが多いので下段、という具合だ。

起き攻めはリープアタック

ユリアンのラッシュは「比較的きつくない」、という事実がある。確かに下段技が怖くないし、必殺技もガードされやすいものばかり。しかし、唯一「リープアタック重ね」は有効。ヒット確認からタイラントパニッシュを叩き込もう。



◆起き攻めでリープアタックを重ねてみる。タイラントパニッシュで連続技を狙え！

スーパーアーツセレクト

ユリアンのダメージ源、そして威圧感をかもし出すスーパーアーツ。もちろん今の段階で「このスーパーアーツに決まり」とは言わないが、勝率にはっきり現れるのがやはりタイラントパニッシュである。立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟのターゲットコンボから、リープアタックから、ブロッキングから、といつでも大ダメージを狙えるこのスーパーアーツの存在は大きすぎる。

一応ユピテルサンダーやエイジスリフレクターには柔軟性があるので、今後の研究次第という気もするが、やはり即戦力のタイラントパニッシュに魅力を感じてしまう。

ラッシュ力や試合巧者ぶりが身に付いた時点で、これらの技巧派スーパーアーツに挑戦していくのがやはり王道だろう。

COMBO BASICS ～基本連続技～

技術はいらない！　何をつないでいくかが重要だ

A／ユリアンのスーパーアーツは密着時の攻撃発生が早いものばかり。ブロッキング成功時に狙っていこう。

B／超高威力簡単連続技。遠距離ならチャリオットタックル単発ヒット確認からのタイラントパニッシュを決められるようになりたい。

C／空中コンボにはチャリオットタックルを使うのがいい。そのほうが追い打ち判定が残りやすいからだ。EXデンジャラスヘッドバットではなく、しゃがみ強Ⓟで浮かせたときも追い打ちは一緒。

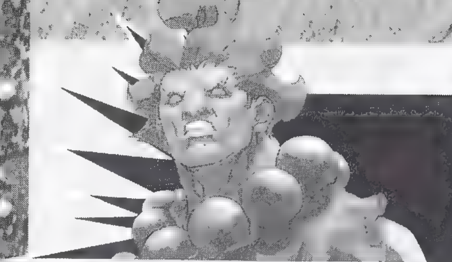
D／弱エイジスリフレクターは画面端のときのみチャリオットタックルから連続技になる。ということで一応こんなのも入るぞ。画面中央だと同時押しのエイジスリフレクターしかチャリオットタックルから連続ヒットしないので注意。

A しゃがみ弱Ⓚ → 各種スーパーアーツ

B ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ強Ⓟ（1段目）→ チャリオットタックル → SA タイラントパニッシュ

C EXデンジャラスヘッドバット → チャリオットタックル → ➡＋中Ⓟ

D （画面端）ジャンプ強Ⓟ → 立ち中Ⓟ → チャリオットタックル → SA 弱エイジスリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強Ⓟ（1段目）→ チャリオットタックル → SA 弱エイジスリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強Ⓟ → チャリオットタックル → EXデンジャラスヘッドバット



新技・百鬼襲で固めて連続技を叩き込め!!

TEXT：FRS-N,O

STRIKE A NEW RIVAL !! 豪鬼 対戦基礎

総じて通常技のリーチが短い豪鬼は、接近してからのインファイトでその本領が発揮されるキャラだ。垂直ジャンプ斬空波動拳やキャンセル百鬼襲による連係で布石を敷いておき、連続技を狙っていくのが王道だ。

基本戦術：相手に接近するために

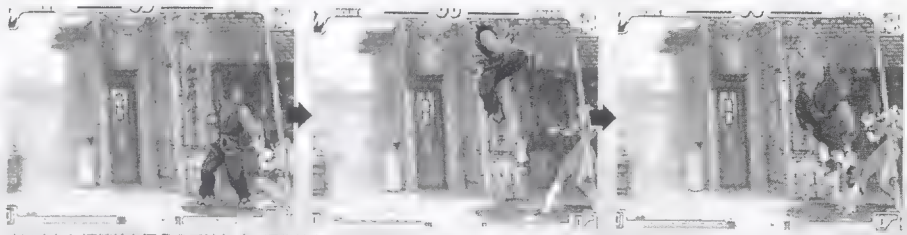
空中からの攻撃の選択肢が多い豪鬼は、無理に地上戦を挑む必要はない。地上通常技のリーチが短いため、下手な手出しが敗北につながるという言葉もあながち嘘とは言えないのだ。しかし、一度接近すれば通常技の性能を生かせるようになるため、相手に接近することが豪鬼の戦略上なによりも重要になってくる。



←垂直ジャンプから弱の斬空波動拳を撃ちおろして、ここから接近していくのが基本

幸い、豪鬼は相手に近づくための手段ならいくらでもある。まず接近するための基本となるのが、垂直ジャンプからの弱斬空波動拳（空中で↓↘→＋弱Ⓟ）だ。弱斬空波動拳は弾速が遅いため、着地してからこれを盾に接近することができる。ここからすぐジャンプして天魔空刃脚（前方ジャンプ頂点で↓＋中Ⓚ）で跳びこんだり、百鬼襲コンビネーション（→↓↘＋Ⓚ）で畳みかけていくといい。もちろん、弱斬空波動拳のあとにこういった打撃技を毎回出していると相手にブロッキングされることがある。ここは弱斬空波動拳から前方に空ジャンプして、相手の対空技を空中ブロッキングするなどの選択肢も頭の隅に置いておこう。

また、百鬼襲は地上必殺技なので、通常技をキャンセルして出すなど使用時のバリエーションをいくつか作っておくといい。



↑いきなり連続技を狙うのではなく、通常技キャンセルから百鬼襲などの連係で攻めて端へ追い込み、十分な布石を敷いておく。このときに同じキャンセルをかける通常技にしても、上下に振ってブロッキングされにくくすることが大切

至近距離での行動

近距離で十分に牽制したら、連続技を狙っていこう。基本の狙いは**しゃがみ中Ⓚ→キャンセル豪波動拳（↓↘→＋Ⓟ）**。もちろん、これだけでは大した威力が期待できないので、SAゲージがあるときはスーパーアーツまで叩き込もう。これが可能なスーパーアーツは、滅殺豪波動（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）と滅殺豪昇龍（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）の2種類だ。滅殺豪螺旋（↓↘→↓↘→＋Ⓚ）の場合は**通常技→キャンセル豪波動拳**からだと届かない。滅殺豪螺旋をセレクトしているときは、**しゃがみ中Ⓚ→キャンセル弱竜巻斬空脚（↓↙←＋弱Ⓚ）**の浮きを拾う形をとる。タイミングは弱竜巻斬空脚の着地と同時に滅殺豪螺旋を発動させればOK。ただし、これは下の**基本連続技**で触れているように、相手の立ち状態限定だ。事前に頭蓋破殺（→＋中Ⓚ）で相手に中段を十分に意識させてから狙おう。



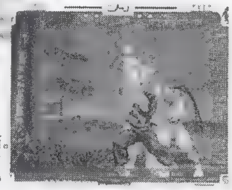
←非常に使い勝手のいい頭蓋破殺。連続技を狙う布石の技としても高性能だ

Select your SuperArts

豪鬼のスーパーアーツはそれぞれに目的が異なるためどれを選んでもいい。だが、ここであえてオススメするならば滅殺豪波動（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）を挙げたい。なんといっても、画面中央でしゃがみ弱攻撃3発から連続技になるのは大きい（**基本連続技C**）。空中では天魔豪斬空として使うことができ、ガードされたときのリスクも小さい。安定度をとる上でもオススメだ。今回新しく加わった新スーパーアーツ「金剛國裂斬（↓↓↓＋Ⓟ×3）」は、その長い無敵時間を利用した使い方が有効。飛び道具に合わせたり、対空技としても機能する。対戦中によく「空ジャンプ→グラップディフェンス」になる相手には、金剛國裂斬を空ジャンプから着地で出せば、相手側の「投げ失敗」のスキに叩き込むことができるので覚えておこう。



←お互いに技を出さないで着地、ここはお約束のグラップディフェンス……



→……じゃなくて金剛國裂斬。こちらの着地に投げを仕掛けてくる相手には確定で決まる

COMBO BASICS ～基本連続技～

大技はヒット確認からつなげ!!

主に豪鬼が使う連続技は右記が基本。このほか、しゃがみ中Ⓚキャンセル豪波動拳からSAキャンセルで滅殺豪昇龍や滅殺豪波動につなげる「ヒット確認連続技」も、一瞬のスキに入れる反撃（割り込み）用コンボとして狙っていきたい。

A／跳びこみからの基本連続技。相手の立ちやしゃがみといった状態に左右されないため、安定した確実なダメージを期待できる。

B／立ち状態の相手限定。相手の立ち攻撃をブロッキングしたときも狙い目だ。滅殺豪螺旋以外のスーパーアーツでも代用が利く。

C／比較的楽にヒット確認から決めることができる連続技。しゃがみ弱Ⓚ×2発ならば、滅殺豪波動の代わりに滅殺豪昇龍や滅殺豪螺旋を入れることも可能。

A ジャンプ強Ⓟ → 近距離立ち強Ⓟ → 強竜巻斬空脚

B しゃがみ中Ⓚ → 弱竜巻斬空脚 → 滅殺豪螺旋

C しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ → 滅殺豪波動

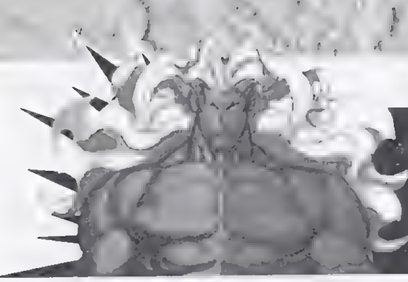
連続技C



↑しゃがみ状態から弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚとつないで

↑すかさず↓↘→↓↘→とレバーのみを入力しておき……

↑ヒット確認してⓅボタンを押しキャンセル滅殺豪波動



神の領域を見た男！ その男の名は……

TEXT : K-TAN

STRIKE THE BOSS!! 対ギル戦攻略

CPUのラスボス、ギル。体力完全回復まで兼ね備えたスーパースターだ。おせおせで倒すこともできるが、適当にやりすぎるといつの間にか体力が減っていたりする。堅実にいくならガードをしっかり固めよう。

やはりあなたは強かった！

新スーパーアーツを身につけ、ヤツは2度舞い戻ってきた。ここでは、初歩的なギルの必殺技に対応する方法を解説しよう。基本は、とにかく画面端まで後退してガードに徹する。そこで通常技で牽制しながら地道にSAゲージをタメていくのだ。間合いが離れているときは、ついでに飛び道具(2段技)のブロッキングに挑戦してみよう。

ギルの技 / キャラ名	ムーンサルトニードロップ ブロッキング orガード後の行動	リザレクションに当てる技
春麗	立ち強P / 弱気功拳	強スピニングバードキック
まこと	吊るし喉輪・唐草 / 強突進正拳突き・疾風Ⓗ	➡+強P→強P
Q	捕獲及び痛恨打撃(仮) / 突進頭部打撃(仮)	高速度連続打撃(仮)
トゥエルヴ	投げ / 立ち強K	EX A.X.E
レミー	しゃがみ強P / ヴェルテュの残光・オット	強冷たく蒼いルグレ
アレックス	エアニースマッシュ / 弱スラッシュエルボーⒽ	EXスラッシュエルボー
リュウ	強竜巻旋風脚 / 波動拳	強竜巻旋風脚
ケン	昇龍拳 / 波動拳	強竜巻旋風脚
ユン	近距離立ち中K→中鉄山靠 / 弱絶招歩法Ⓗ	強絶招歩法
ヤン	近距離立ち中K→中穿弓腿 / 転身穿弓腿Ⓗ	蟷螂斬
ダッドリー	ジェットアッパー / 中マシンガンブローⒽ	マシンガンブロー
ショーン	ドラゴンスマッシュ / ハドウバーストⒽ	強トルネード
いぶき	投げ / ×	旋
ネクロ	強トルネイドフック / 立ち強P	強トルネイドフック
オロ	投げ / ×	➡+中P
エレナ	スクラッチホイール / リンクステイル	強ライノホーン
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー / モンスターラリアット	強モンスターラリアット
ユリアン	しゃがみ強Ⓟ / 中チャリオットタックル	強チャリオットタックル
豪鬼	豪昇龍拳 / 豪波動拳	強竜巻斬空脚

※ムーンサルトニードロップの部分は上段がブロッキング後に、下段がガード後に狙っていきたい技です。
※Ⓗマークがついているものは、ガード後でも反撃として確定する技です。

ムーンサルトニードロップはブロッキング！

空高く舞い上がり、ヒザを頭上に落としてくる2段技。ガードしても間合いが離れるので、非常に反撃しにくい。突進系や飛び道具タイプのスーパーアーツなら着地前に反撃できるが、反撃できないキャラは、何かしらの技を重ねておこう。たとえ反撃が間に合わなくても、ギルが着地に何かしようとしてヒットする確率が高いからだ。

ここで注意してもらいたいのが、いぶきだ。いぶきはガードしてもギルがすぐ目の前に着地するため、着地に技を重ねることすらできない。

ブロッキングをするときは2回入力しなければならないのだが、まこと、トゥエルヴ、いぶきは1回で済んでしまうので注意。また、前述の3キャラとオロは、ブロッキングに成功してもギルがすぐ着地してしまうので、急いで投げたほうがいい。他のキャラはブロッキングをするとギルが高く跳ね上がるので、通常技や必殺技が入る。感覚をつかんだら、ブロッキングにチャレンジだ。



◆コレができるようになると、かなり勝率がアップするぞ

サイバーラリアットは投げでOK！

「だぁ！」という雄叫びとともに、いきなり突進してくるのがサイバーラリアットだ。この技をガードしたときは、投げてしまうのが一番安定だ。へたに連続技を狙おうとすると、かえって危ない。ガードしたと思ったら、弱P＋弱Kを連打してしまってかまわない。背の低いキャラはしゃがんでかわすことができるので、かわした場合は一応連続技を狙うことが可能だ。近距離でガードすると2段になるので、投げを焦って2発目をくらわないようにしよう。



◆これを画面端でガードしたら、余計なことは考えずに、投げてしまおう

リザレクションはさっさと攻撃！

ギルをK.O.にしたときにSAゲージがMAXだと、自動で体力全回復のリザレクションが発動する。空中に浮かび始めるとやられ判定がつくので、そこに攻撃することが可能だ。攻撃することができれば、復活する体力を半分以下に抑えられる。ギルがダウンしたら、早くダッシュで接近しよう。突進系の必殺技を持っているのであれば、接近する必要はない。ただ、リザレクションはキャラを押し返す力があるので、回復を止めるときは通常技ではなく必ず必殺技かスーパーアーツにしよう。リザレクションに当てる技は、表を参考にしてほしい。他にも「メテオストライク」と新スーパーアーツ「セラフィックウイング」がある。どちらも攻撃力が凄まじく、ガードしても体力はかなりケズられてしまうが、硬直時間が長いのでガード後は反撃できる。「メテオストライク」に関しては、ガードせずに済む方法がある。近距離で発動された場合、ヒューゴー以外のキャラならば、ギル側にずっと歩き続けるだけでかわすことができるのだ。

だが、間合いが離れていると危険なので、体力に余裕があるときはガードしたほうが安全だ。



◆回復スピードはかなり速い！ 攻撃して全回復だけは阻止しよう



◆「ふふふ。雨宿りなら兄貴の目の前が一番安全だぜ」とこんな感じになる

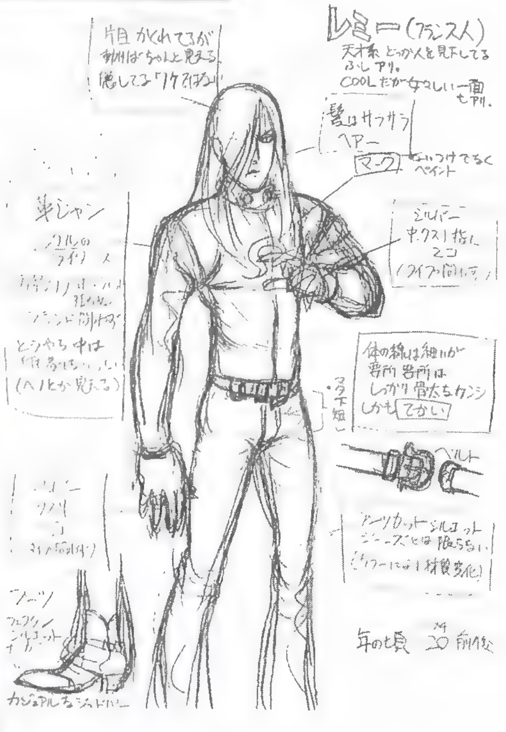


◆うおお！ めちゃくちゃカッコイイけど体力の減りを見てビックリ！

ストⅢ独特の世界を設定原画で紹介!!

設定原画集

ラフなタッチと細かいアニメーションが特徴的なストⅢのグラフィック。その設定原画を、新キャラ5人、ボツになったアイデア、ステージ背景の順に紹介していこう。掲載されていない旧キャラの設定原画に関しては、2冊目(!?)に期待して欲しい。





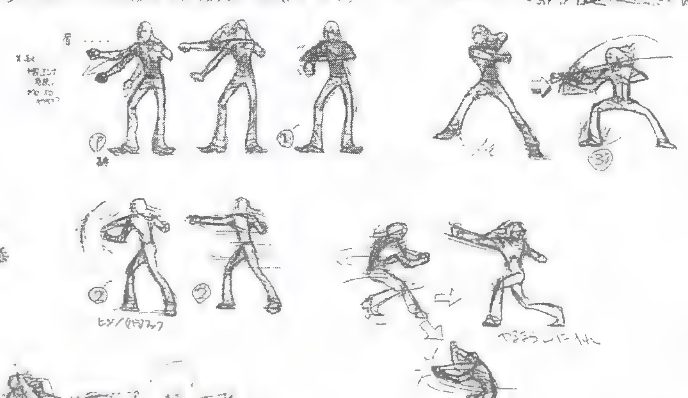
愛と憎しみの狭間で Remy

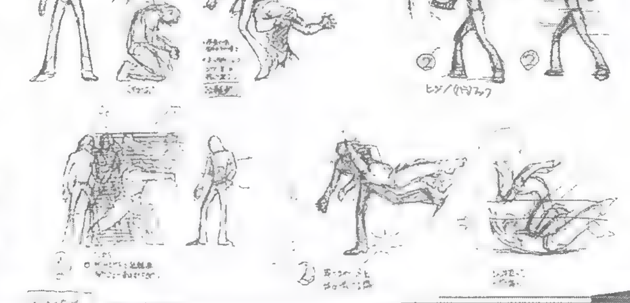
レミー

クールな外見とは裏腹に、人一倍の愛、そして憎しみを心に秘めているレミー。その思いは誰に対して向けられているのだろうか……

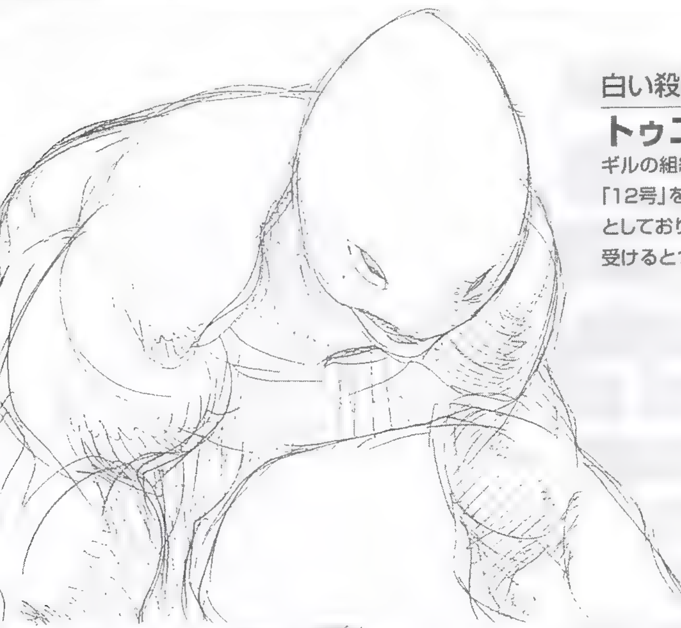








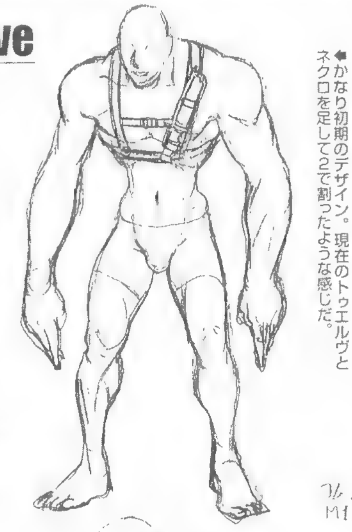
⬅⬆レミーの使う技の原案。必殺技として当て身技を使えるという案もあったようだ。



白い殺戮マシーン **Twelve**

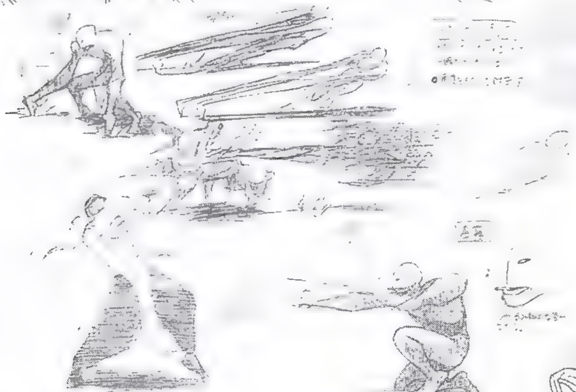
トゥエルヴ

ギルの組織が作成した生体兵器の1体。その名は「12号」を意味している。柔軟性に富んだ体を武器としており、刃物に変形させて攻撃したり、攻撃を受けるとつぶれたりと、なかなか芸が細かい。

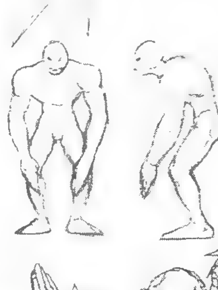


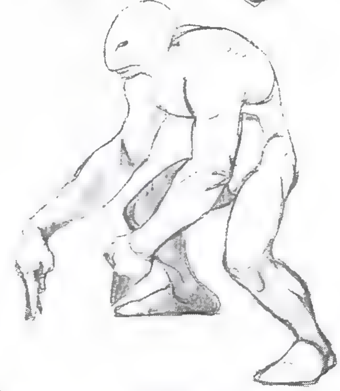
⬅かなり初期のデザイン。現在のトゥエルヴとネクロを足して2で割ったような感じだ。





⬅ボツになった必殺技トゥエルヴのイメージからずれている、ということなのだろうか？







麗しき脚線美ふたたび

春麗

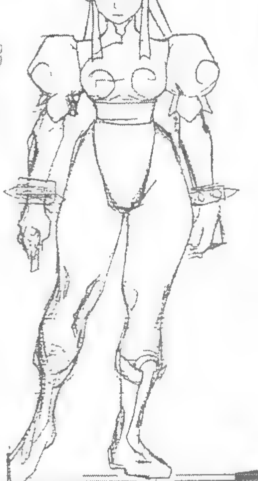
Chun-Li

3作目にしてようやくストⅢシリーズに参戦した春麗。時代設定から考えると結構な歳になっているはずだが、勝ちポーズのはしゃぎっぷりは度を増している……。



⬆垂直ジャンプ強Kのボツ案。現在のそれのインパクトに負けてボツになった(ウソ)。













超硬派空手少女　Makoto

まこと

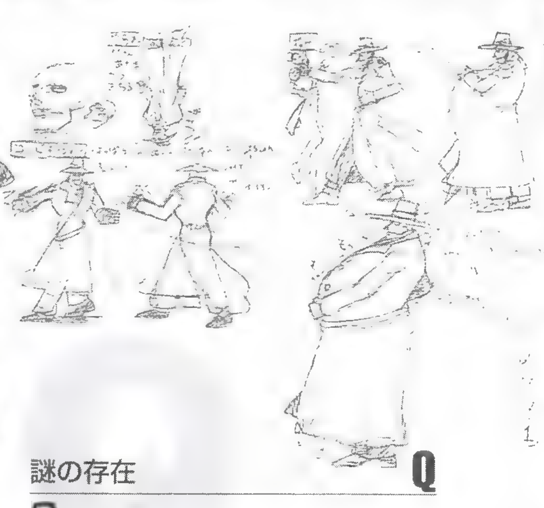
土佐弁がその熱血硬派っぷりに拍車をかけているまこと。竜肝館空手の特徴なのか、まこと独自の技なのは謎だが、空手家なのにコマンド投げ（しかも締め技）を持っているのが印象的だ。



⬆超硬派空手少女、という設定は早い段階から決まってたらしく、原画のイメージもそれに統一されている。

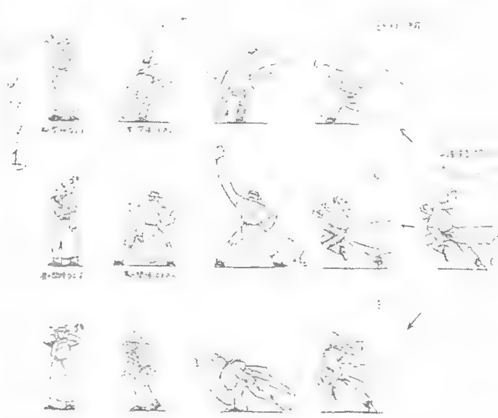








⬅⬇各種必殺技の原案。どの技も現在の雰囲気と若干（かなり？）異なっているのが面白い。個人的に、捕獲及びまったりする（仮）は採用して欲しかったのだが。



謎の存在　Q

Q

本名、年齢、出身地など、すべてが謎に包まれているキャラクター、Q。鉄仮面やトレンチコートで、その巨体のほとんどを覆い隠しているため、人間かどうかも怪しいところだ。

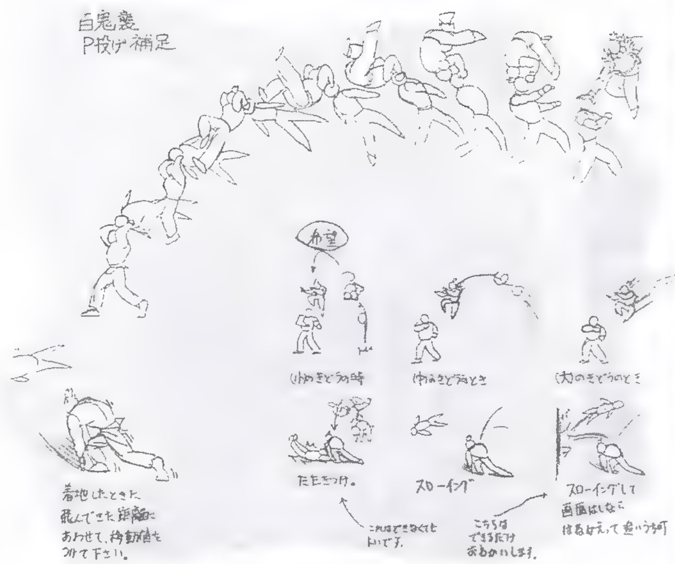
ボツアイデア集

新しい作品の影には、それを作るために犠牲となったボツアイデアが必ず存在する。ここでは、日の目を見なかったボツアイデアの一部を紹介しよう。



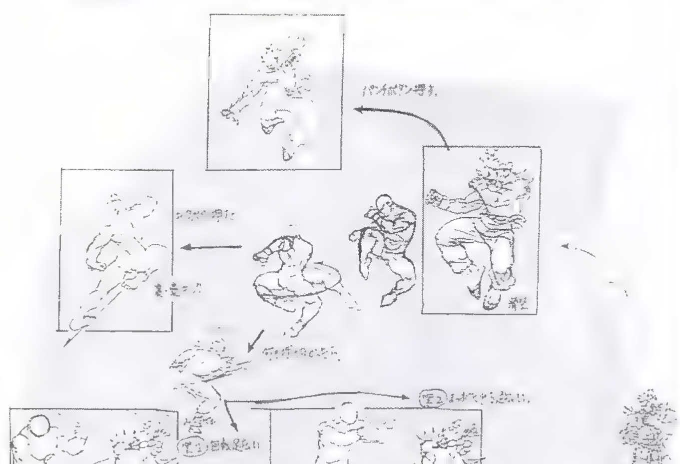


⬆アレックスのブーメランレイドとダウン投げ系の新技のボツ案。後者はパワーボムの特殊版という形で採用されていたら面白かったかも。エアスタンピートからつながるとか……。





➡エレナの登場時ポーズのボツ案、その名も「槍くるくる」。「3rd」のエレナはかなり強くなっているとの噂なので、採用されていれば街中で見る機会も多かった……かも。



⬆豪鬼の百鬼襲。上と中央の設定から、当初はかなり強まった技にする計画があったのが分かる。最終的には下の設定とほぼ同じものに落ちついたのだが。

ステージ背景原画集

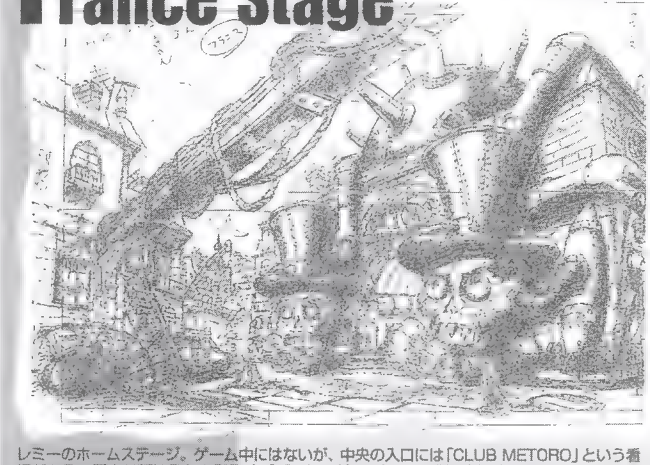
各ステージの背景も、ゲームを彩る重要な要素の1つ。設定原画集の最後を飾るのは、そのステージ背景の原画だ。すべてのステージではないが、入手できたぶんを紹介しよう。

China Stage



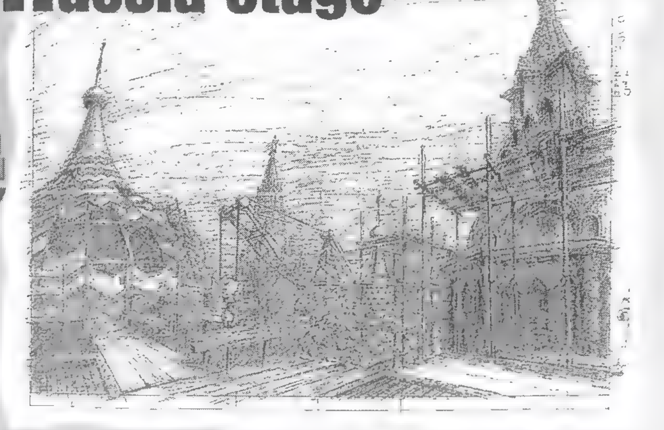
春麗のホームステージ。所狭しと物が置かれた、ごった返しの繁華街といった感じ。左側にあるのは飲食店らしく、軒先には客席用の机と椅子が並べられている。

France Stage



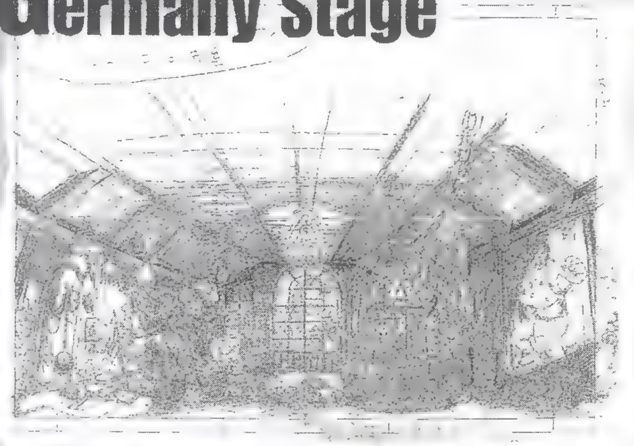
レミーのホームステージ。ゲーム中にはないが、中央の入口には「CLUB METORO」という看板がある。巨大な顔はそれを彩るオブジェなのだ。これで1つ謎が解けたね。

Russia Stage



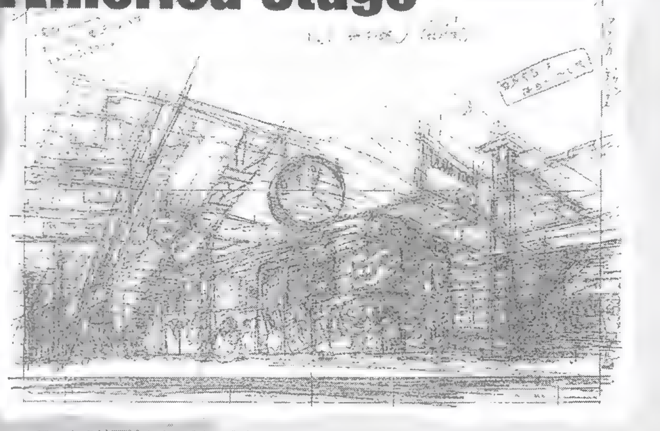
生体兵器であるネクロ&トゥエルヴのホームステージ。建築工事用に作られた足場の上で闘うことになる。ゲーム中では、トゥエルヴの場合だけかすかに雪が降っている。

Germany Stage



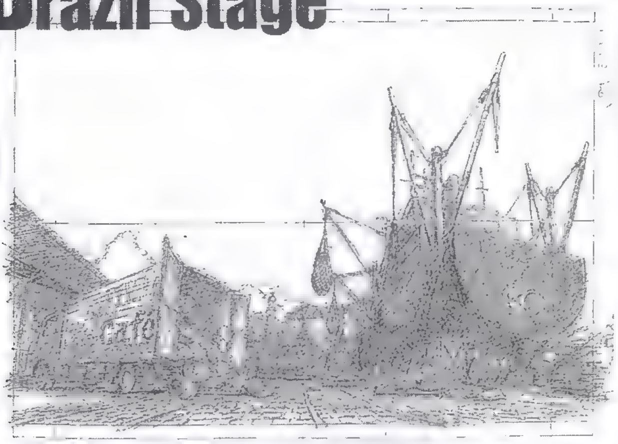
ヒューゴーのホームステージであるドイツステージは、なんとヒューゴー本人の部屋。オモチャや食べ物が散乱しているところから、普段の生活習慣がうかがえる。

America Stage



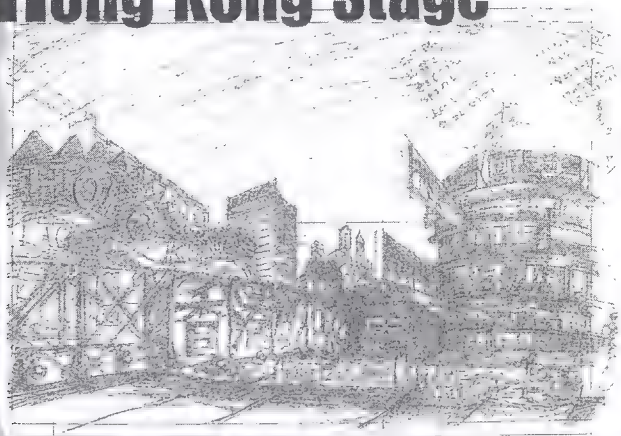
ニューヨークの地下鉄のホームで、アレックスとケンのホームステージ。ゲーム中では、アレックスだと工事中のイメージ、ケンだと静まり返った深夜のイメージになる。

Brazil Stage



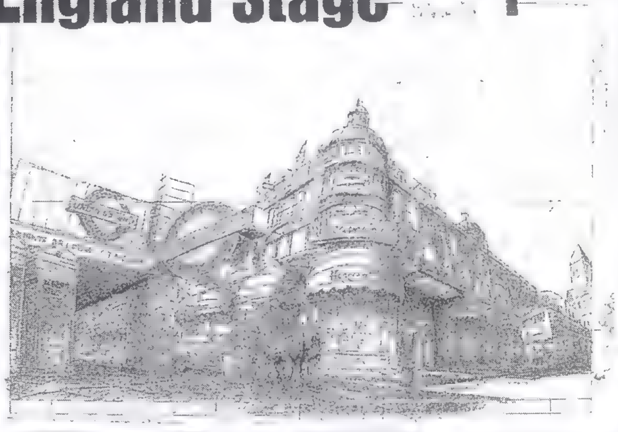
オロとショーンのホームステージは、コーヒー豆の積み込み作業が行われているブラジルの港。オロはどこに寝袋を引っかけているのだろうか？

Hong Kong Stage



地元(香港)出身のユン＆ヤン兄弟のホームステージ。繁華街に建ち並ぶお店の屋根の上がバトルポイントになっており、途切れた部分から街の人々の姿が見える。

England Stage



紳士が似合いそうな(?)この街並みがホームステージとなるのは、もちろん拳闘紳士ダッドリー。自動車と馬車の混在が、それっぽい雰囲気を出している。

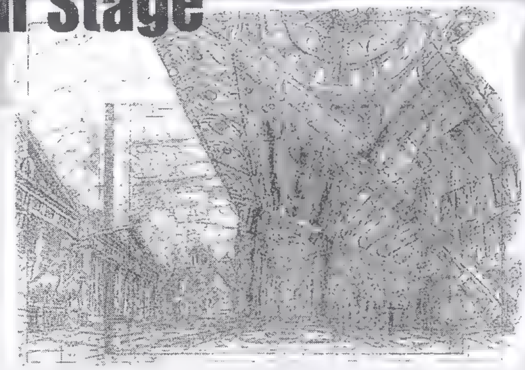
Mexico Stage

ユリアンのホームステージは、メキシコのオルメカ遺跡。うっそうと生い茂った木々と、巨大な人面像が印象的なステージだ。



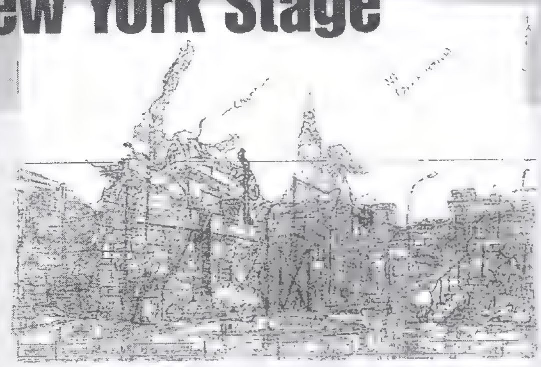
Gill Stage

対CPU戦のラストでギルと闘う舞台になるステージ。目玉が並んだ不気味な建造物は、ギルの組織が建てたものなのだろうか？



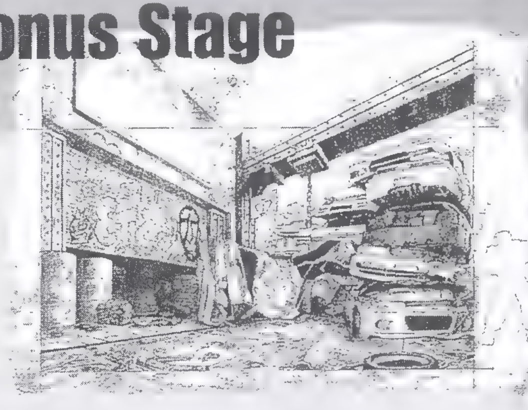
New York Stage

ストⅢのボーナスステージといえば、ショーンの投げたバスケットボールのブロッキング。ここはそれがおこなわれるステージだ。



Bonus Stage

廃車置き場といった感じのここは、『ストⅡターボ』以来の登場となる車壊しの舞台。ちなみに、トゥエルヴでSAⅢを使うと独特の演出を見られるぞ。



編集後記

from Writers



FRS-N,O
●ブロッキングが難しいって声をよく聞きますが、要はタイミング。決して難しいものではありません。自分から難しいと思いこんでしまっては駄目。ポイントを絞って練習すれば、いずれ必ずマスターできますよ。



C・LAN
●「3rd」デビューの私にとって、ブロッキングに関する攻防は新鮮であり、同時に難しくもあり……。なぜこのゲームは3D対戦格闘並みの緻密な解析を行いたくなるのか、その理由が分かりました。



KAL
●1冊目のムックということで、細かなテクニックや連続技などはあまり掲載できなかったが、変更の大きないぶきにとっては全体的な動きそのものの方向性を理解するのが最重要。新たな気持ちで頑張っていこう!



がっちん
●今回の自分の仕事はシステムマン。キャラ担当はやってないけど楽しくやりこんでます。「3rd」スタートは大変だったけど、今ゲーセンでやるゲームはこれだ、という気合いがあればすんなり入れますよ。



K-TAN
●今回リュウとまことを担当させてもらったわけだど、まことを使った感触、みんなどうかな。自分はすっかりはまってます。疾風を使った戦術が面白いっスね。一方では、電刃プロダクションがはやってるよ。



GED
●「しゃがみ弱Ⓚ×2→転身穿弓腿」のヒット確認難しいです。といっても星影円舞や天星乱華、ヒット確認連続技など、他にもいろいろ課題はあるんですけどね。次のムックでオススメできればいいなぁ。



MVP
●一時は「激待ち超電磁、一択!!」と思ったネクロだが、なんとなく闘えるようになって、こりゃええで。さて、タメキャラに一言。タメは完成させなければ分割可能なのだ。ダッシュしてヘッドバットがいいのよね。



ちゃっきー
●一時はどうなることかと思いましたが、無事楽しめるところまで到達。人間がんばってやりゃあできるもんだな、ということを再認識している今日このごろです。足踏みしている人も、ドップリはまってみては?



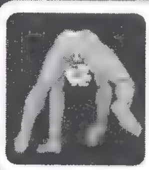
VMT-RED
●「3rd」は、一部のキャラのマイルド調整がやや気になるものの、基本的にはかなり気に入ってます。「2nd」以上に面白いかは、ヤリ込んでみないと分からないけど、まぁ、結構いけるんじゃないかと。



善之字元帥
●「2nd」のときにつながった連続技が次々とダメになり、最初は落胆していたものの、やっているうちに次々と新連続技が発覚。今回は紙幅の関係で説明できなかったけど、2冊目(?)ではきちんと紹介します。



アストロ
●実は俺、「3rd」から始めたんですよ。最初は抵抗あったけど、やりこむにつれ、仕事ではなく個人的に楽しむゲームになってました。とりあえず、仕事も終わったし、地元に戻ってひたすら対戦でもしようかな〜。



若人
●幻影陣が弱いでチュ〜。だって、ヒット切ってもダメージ補正が0にならないんだもん。選択かけるだけ無駄、無駄、無駄ぁ〜なのら〜。でも、なにか見つけなきゃな〜。じゃないと善之字元帥っぺれ〜人にヤラレル。

from Editors



杉田 哲朗
●ずいぶんとSFシリーズをプレイしている。「ストII」の熱狂から何年経っただろうか。気づけばボクは大人になり、こうして本を作る立場になっていた。SFいまだ健在、珠玉の作を目の当たりにして思うのだ。感謝!



伊丹 恭
●思い起こせば2年前、上司の斬保止君にボコされ、翌年、続編でまたも「勝てる気しねぇ〜」状態。そして今年こそは! と気張って(さぼって?)ライターの対戦を観戦した結果、割とイイ塩梅♪　あぃ〜っし!!



川田 雅裕
●今回は久しぶりに技表を担当。ライター諸氏の多大なる協力もあり、お手製のデータも掲載することができました。こういった細かい数値を打ち込んでいると、なんだか気持ちよくなってくる自分がいとしいです。



小山内 俊明
●かれこれ1年半程前にムック班からゲーメスト編集部へ異動があり、そしてまたもやムック班へ。なんだか異動が多いっス俺。ともあれ厳しい進行でしたが、皆さん本当にお疲れさまでした!



荒川 保
●リュウという不動の存在はアーケード業界の現状に対するカプコンのスタンスを体現しているように思える。「Fight for the Future」って相当深い言葉なのでは……などと考える自分はもうオヤジでしょうか。



鈴木 宏昌
●攻略本とは正解を参照するための解答集なのだろうか?　RPGなどと違い、格ゲーでは個人のイメージを具現化できる。この本がプレイヤーのさらなるイメージを引き出す起爆剤として機能することを願いたい。



河野 淳一
●2D格ゲーが不作気味だったところに「3rd」の登場。こりゃやるしかねぇ、って感じだけど、どうにも難しくてよく分からんです。とりあえず、体に染み着いた「ZERO3」グセを抜くところから始めなくては……。



沼田 孝一
●コンシューマーからアーケードに引っ越ししてきた新人です。役立たずのボクが、命を削りながらムック制作をした皆さんと共に編集後記を書いてるなんて、恐縮な思いで一杯です。本当にお疲れさまでした。



山下 浩志
●このタイトルを皮切りにゲーメスト本誌のカプコン担当に就任したわけですが、いきなりのビッグタイトルだったため、正直プレッシャーも大きいです。本誌でもまだまだ攻略を続けていきますので応援ヨロシク!

VIDEOGAME MAGAZINE GAMEST MOOK

ゲーメスト編集部が放つ
『3rd STRIKE』ムック第2弾
今夏発売!

充実の対戦攻略、開発者インタビューをはじめ、新しくなったシステムに潜む勝利ポイントを仔細に解説。今回掲載できなかった技データもフォローして、キミのニーズに応える。
可能性無限大の本作を極めるなら、もう買うしかない!



また、熱い夏がくる…。
STREET FIGHTER III
3rd STRIKE Fight for the Future
CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

GAMEST COMICS

中平正彦入魂!!
空前絶後、究極の格闘コミック

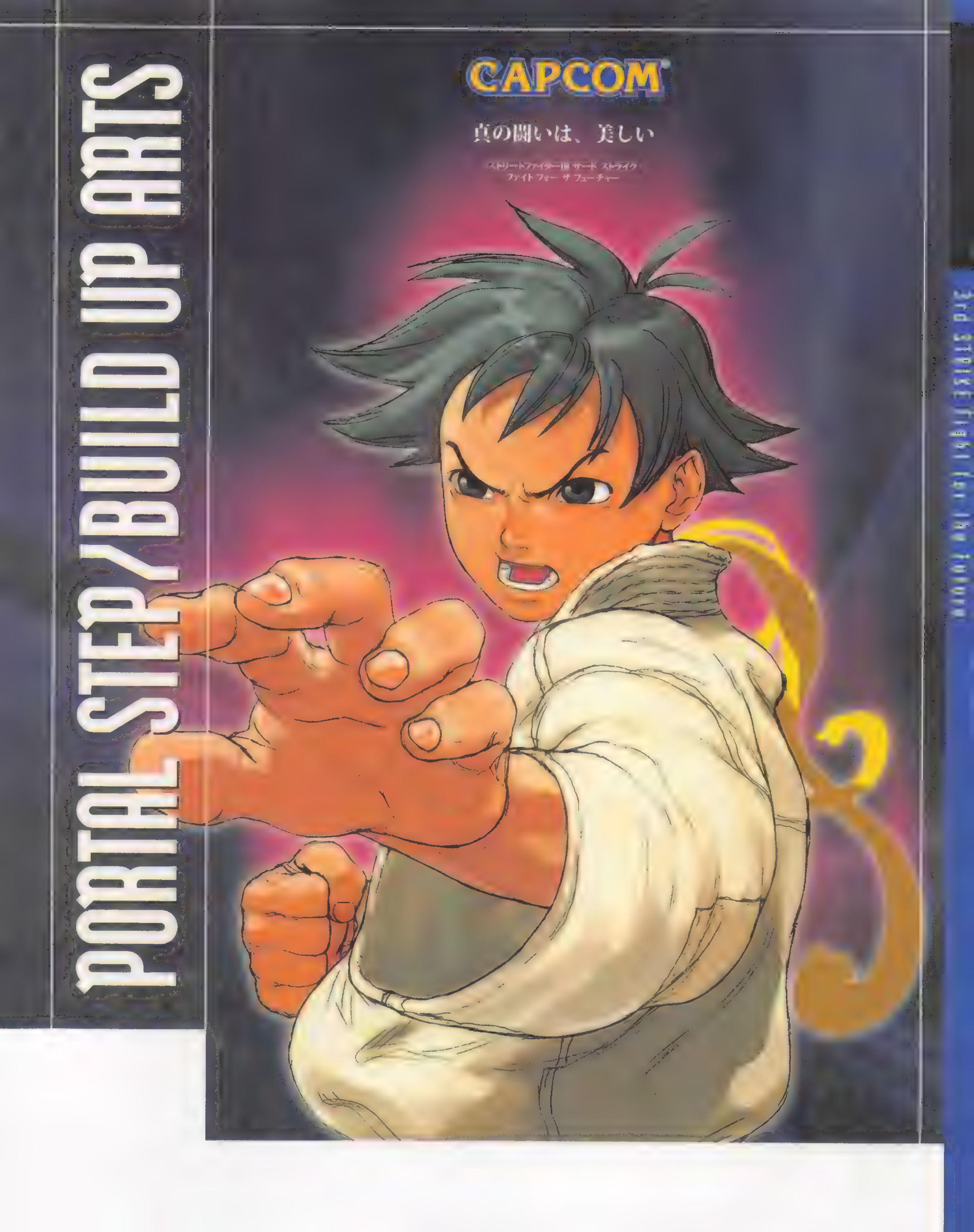




RYU FINAL
―闘いの先に―
全2巻

ストリートファイターの世界を、中平流ダイナミズムで余すところなく表現した、入魂の一作!
物語は深く、格闘家のセンシティブな世界に分け入る。
これをおいてほかに、ストリートファイターの、そして、真の格闘家をめざすリュウの、スピリチュアルな世界を知るすべはない!

現在、商品のお取り扱いはできません。ご了承ください。


PORTAL STEP / BUILD UP ARTS
CAPCOM
真の闘いは、美しい
ストリートファイターIII サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー
3rd STRIKE Fight for the Future


STREET FIGHTER III
GAMEST MOOK Vol.194
CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET
CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED
ストリートファイターIII サードストライク
ファイトフォーザフューチャー
3rd STRIKE
Fight for the Future
1280Yen+TAX

Gamest Mook Vol.194

Street Fighter III 3rd STRIKE Fight for the Future
CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

CONTENTS

キャラクター紹介/連続技/エンディング CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING

春麗 ……… 002/003/042
まこと ……… 004/005/043
レミー ……… 006/007/044
トゥエルヴ ……… 008/009/045
Q ……… 010/011/046
アレックス ……… 012/013/047
ユン ……… 014/015/048
ヤン ……… 016/017/049
ダッドリー ……… 018/019/050
リュウ ……… 020/021/051
いぶき ……… 022/023/052
オロ ……… 024/025/053
エレナ ……… 026/027/054
豪鬼 ……… 028/029/055
ケン ……… 030/031/056
ショーン ……… 032/033/057
ネクロ ……… 034/035/058
ヒューゴー ……… 036/037/059
ユリアン ……… 038/039/060
ギル ……… 040

カプコン開発コメント集/MAKER COMMENTS ……… 061

システム/ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素 ……… 066
投げとグラップディフェンス ……… 068
ダウンとクイックスタンディング ……… 070
ガードブロッキング ……… 072
しゃがみカウンター ……… 074
コンボ概論 ……… 076
ヒット確認 ……… 078
反撃 ……… 080
対空 ……… 082
各種補正 ……… 083

キャラ別対戦攻略/FIGHT A NEW RIVAL

春麗 ……… 084
まこと ……… 088
レミー ……… 092
トゥエルヴ ……… 096
Q ……… 100
アレックス ……… 104
ユン ……… 108
ヤン ……… 112
ダッドリー ……… 116
リュウ ……… 120
いぶき ……… 124
オロ ……… 128
エレナ ……… 132
豪鬼 ……… 136
ケン ……… 140
ショーン ……… 144
ネクロ ……… 148
ヒューゴー ……… 152
ユリアン ……… 156

データベース/DATA BASE

キャラ別データ/CHARACTER DATA ……… 162

STAFF

STAFF

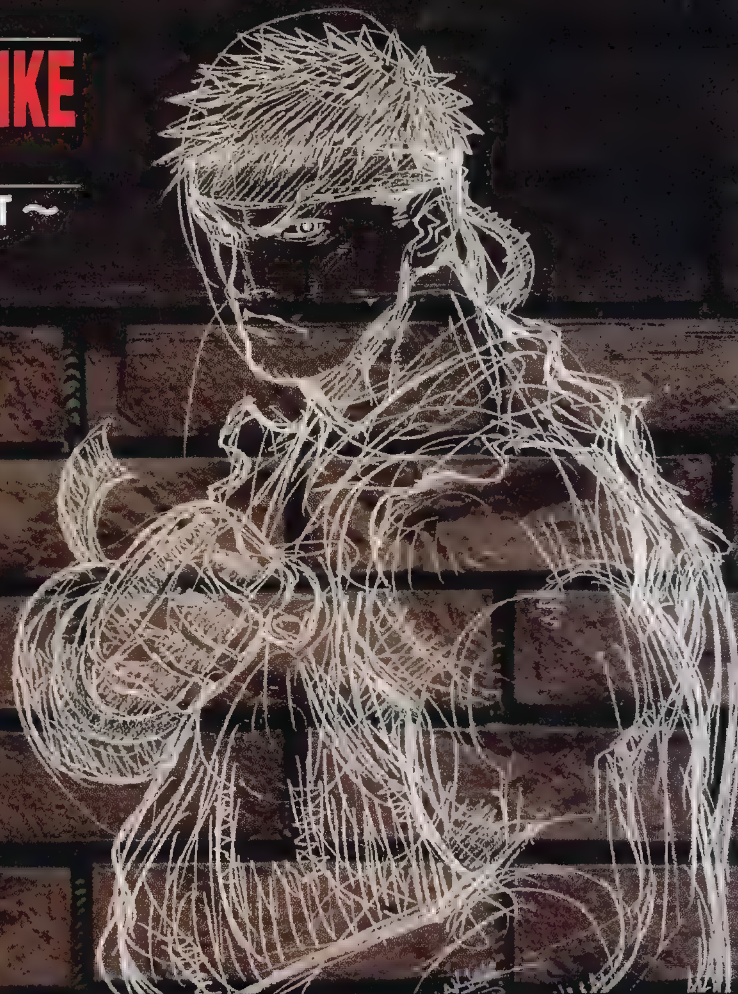
編集	杉田 哲朗 伊丹 恭 荒川 保 高安 聡
編集アシスタント	鈴木宏昌 河野淳一
デザイン	有限会社 エストール
印刷	廣済堂印刷 株式会社
協力	株式会社 カプコン
ライター	FRS-N,O C・LAN KAL がっちん K-TAN GED MVP ちゃっきー VMT-RED 善之字元帥 若人 アストロ Mio

GAMEST MOOK Vol.194

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

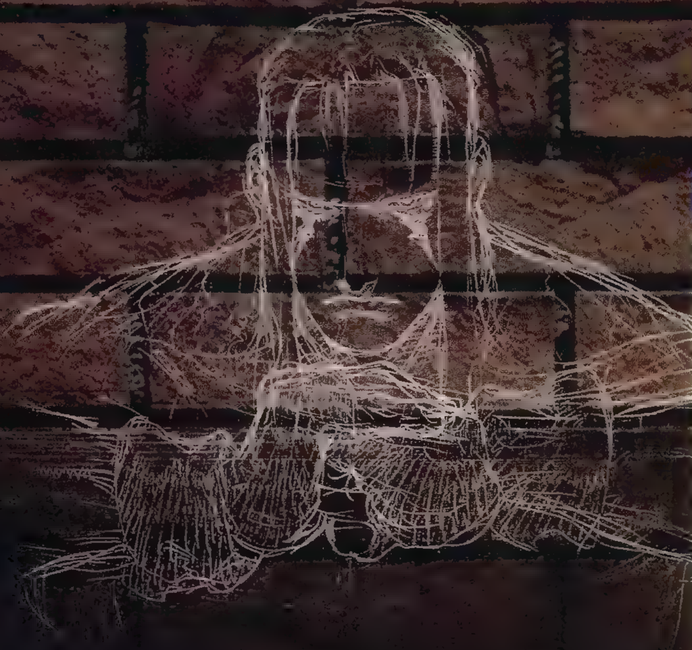
~ CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET ~



キャラクター紹介／連続技／エンディング

CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING COLLECTION

春麗 P002／003／042
まこと P004／005／043
レミー P006／007／044
トゥエルヴ P008／009／045
Q P010／011／046
アレックス P012／013／047
ユン P014／015／048
ヤン P016／017／049
ダッドリー P018／019／050
リュウ P020／021／051
いぶき P022／023／052
オロ P024／025／053
エレナ P026／027／054
豪鬼 P028／029／055
ケン P030／031／056
ショーン P032／033／057
ネクロ P034／035／058
ヒューゴー P036／037／059
ユリアン P038／039／060
ギル P040



カプコン開発コメント集

MESSAGE FOR THE FUTURE P081

本書の見方

特に注釈がない限り、本書中のコマンド類はキャラクターが1P側（左側）にいる時のものです。また、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンを表します。

『フレーム』はゲーム中のコマ数を表す用語で、便宜上時間の単位として扱っています。本作での1フレームは60分の1秒です。なお、本文中の各種フレームデータ類は編集部調べによるものです。また、一部文中では以下のような略称を使用しています。スーパーアーツ→SA、グラップディフェンス→GD、クイックスタンディング→QS、ハイジャンプ→HJ、ターゲットコンボ→TC。

●連続技の見方

技名間の細い矢印の色は、前後の技を以下の方法でつなぐことを表します。

→……タイミングよく次の技を出してつなぐ、いわゆるノーキャンセル
→……必殺技キャンセル
→……スーパーアーツキャンセル
→……ハイジャンプキャンセル

付属のゲージは、その連続技のダメージとスタン値を表しています。相手キャラは特に注釈がない限りはリュウ、スタン値は最後の一撃を決めた直後のものです。連続技の内容部分に複数の技が併記されている場合、()の外に表記されている技、もしくは注釈に表記された技を決めた時のものを掲載しています。

CHUN-LI

麗しき脚線美ふたたび

春麗





CAPCOM STAFF COMMENT

春麗はAKIMAN氏を中心にスタートしたのですが、ガンダムのキャラクターデザインをすることになり、東京に行ってしまって連絡が取れなくなってしまったのです！　困った僕たちは東京まで会いに行ったり（焼肉ごちそう様でした！）と紆余曲折を経て、なんとか完成することが出来たのでした。【IKUSAN Z】

この3rdでついに登場となりました春麗。CPSⅢのパワーとストⅢ特有のパターン数の多さでさらに磨きがかかり、様々なところで変更が行われた結果、まったく新しい感じに仕上がったと思います。でも、操作感は今までのように使いやすくしたかったので、微妙な調整の部分でいろいろと苦労したキャラでした。【Neo G】

VOICELIST　声優：田中 敦子

KO時	あぁぁぁーっ
KO崩れ時	うっ…うあっ…
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	やっ
気合声2	えいっ
気合声3	ふん
気合声4	それ
気合声5	はぁーっ
必殺技時	気功拳
必殺技時	はぁぁぁーっ気功掌
必殺技時	百裂！
必殺技時	スピニングバードキーック
登場時	いくわよ
登場時	準備はいい？
登場時	チューニーハオユン
挑発時	その程度？
挑発時	それだけ？
挑発時	はぁーーぁ（あくび）
勝利時	きゃはははっ、やったー!!
勝利時	ためらえば負けよ
勝利時	これが本当の強さよ
勝利時	シェイシェイ

COMBO MANIA CHUN-LI

単発ヒット確認の精度が強さに直結する！

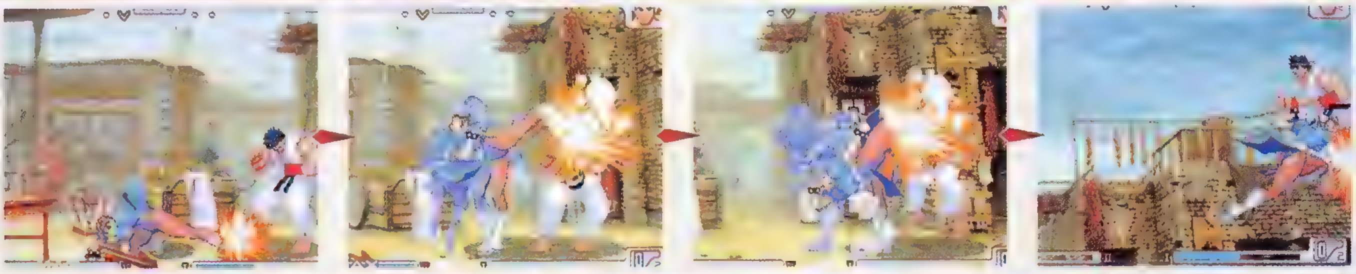
担当：GED

以下の連続技を覚えたら、あとはヒット確認の精度を上げるだけ。あきらめずに特訓あるのみ！

A：←+強Ⓟ→強気功拳→鳳翼扇（or気功掌）→ジャンプ強Ⓟ



B：しゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇（or気功掌）→ジャンプ強Ⓟ



C：↖+強Ⓚ→鳳翼扇（or気功掌）→ジャンプ強Ⓟ



D：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→中（orEX）スピニングバードキック



E：→+強Ⓚ→気功掌



F：しゃがみ弱Ⓚ×2→気功掌



Aは、上段からのヒット確認連続技。気功拳を省くとダメージは高くなるが、ヒット確認の難度は高くなる。ヒット確認の必要がない反撃時などは、気功拳を省いてしっかりダメージ効率を上げよう。気功拳を挟まなければ「←+強Ⓟ→天星乱華」もつながるが、密着でなければならない点に注意。

鳳翼扇からのハイジャンプキャンセル追い打ちは、コンボ補正のためほとんどダメージに差が出ないので、このページではジャンプ強Ⓟで統一した。大切なのは追い打ち後の連係だが、それについては春麗の対戦攻略ページを参照してほしい。

Bは、下段からのヒット確認連続技。気功拳を挟むとヒット確認が楽になるが、そうするとほぼ密着（投げ間合いに入るくらい）でなければつながらない点に注意。それに比べ、Bならしゃがみ中Ⓚの先端ヒットからでもつながるのが大きな利点。

Cは、めくり蹴りとも呼ばれる↖+強Ⓚからのヒット確認スーパーアーツ。↖+強Ⓚのあと、間合いが近ければしゃがみ中Ⓚや←+強Ⓟを挟むのもいい。SAゲージが溜まっていない場合は、立ち強Ⓟにつなぐといいだろう。連係になるが、ヒット後のダッシュ投げなども有効だ。

Dは、おもにSAゲージがない場合に使われる、ジャンプ攻撃からの連続技。EXスピニングバードキックなら、しゃがみ中Ⓚからでもつながる。

EとFは、気功掌セレクト時のみの連続技。前者は上段攻撃からのヒット確認連続技で、後者は下段からのヒット確認連続技だ。どちらもキャンセルは効かないが、気功掌の攻撃発生が早いため、ノーキャンセルでつなぐことができる。

MAKOTO

超硬派空手少女

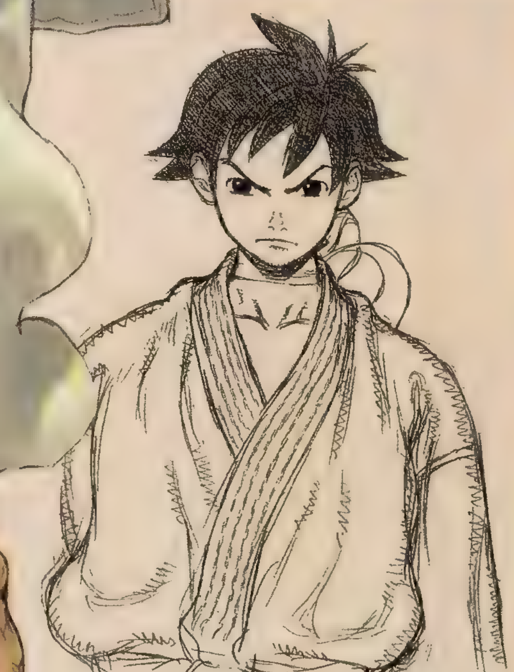
まこと



CAPCOM STAFF COMMENT

まことは普通の人が固定観念で持っている「空手」を目指しました。だから嘘の挙動も所々に入ってます。でも実際の空手家を参考にした動きも多く、空手好きな人が見たらやっぱり解るみたいです。吹上は企画マンになかば挑戦的に作りました。「さあどう調整する？」みたいな（笑）　まあ出来ると信頼してたから作れたんですけどね。【チモリン将軍】

「男らしく硬派で、男の人が使っても恥ずかしくない女の子キャラ」。それがまことの1番のコンセプトです。技調整の面でも通常のキャラとは違う方向性から大胆に攻めていきました。それはチーム内でも物議を醸すほどに。しかし、苦労の甲斐あって一風変わったキャラができました。こんなまことをこれからもよろしく！　【Neo_G】



VOICE LIST　声優：津村 まこと

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	なっ…なんでじゃ…
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	どりゃー
気合声2	うりゃ
気合声3	てやー
気合声4	でやー
気合声5	やっ
気合声6	ぬーりゃっ
気合声7	おりゃー
気合声8	うおーーっ
気合声9	うりゃー
気合声10	えいさ
気合声11	せい
気合声12	せいやー
必殺技時	チェストー
必殺技時	必殺！
必殺技時	しまいじゃ
必殺技時	こっからじゃー
必殺技時	ゆるさんぜよ
必殺技時	そこじゃっ
必殺技時	いくぜよ
必殺技時	見切ったー
必殺技時	正中線五段突きー！
登場時	こじゃんときいや
登場時	勝負じゃーっ
勝利時	完全勝利じゃ
勝利時	なんちゃ、ええとこなしじゃのー
勝利時	げに弱か

COMBO MANIA

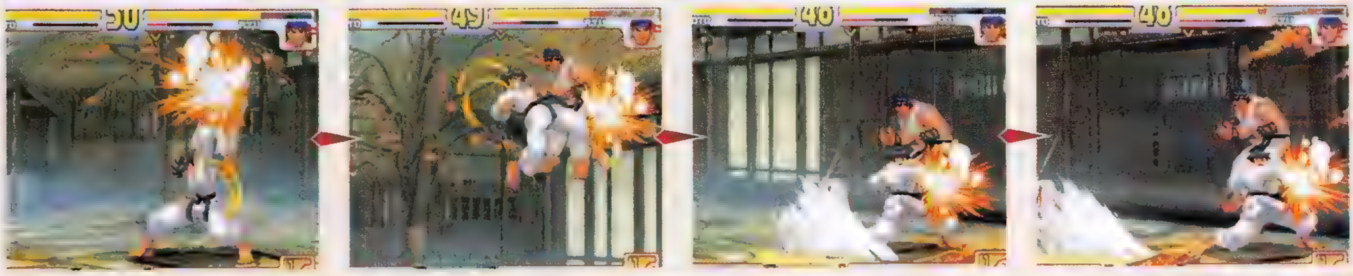
破壊力抜群魔人

MAKOTO

担当：K-TAN

時代は正中線五段突きだが、他のスーパーアーツにも魅力はある。思いっきり暴れようぜ！

A：暴れ土佐波砕き→中閃空カカト落とし・剣→弱突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風



B：吊るし喉輪・唐草→立ち強Ⓟ→中暴れ土佐波砕き→強直上正拳突き・吹上→中閃空カカト落とし・剣



C：立ち強Ⓟ→弱打ち下ろし手刀・颪→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ弱Ⓟ×2→弱突進正拳突き・疾風

※相手キャラ/ヒューゴー



D：吊るし喉輪・唐草→立ち強Ⓟ→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ中Ⓟ→強突進正拳突き・疾風



Aは相手キャラを画面端に追い込んでいるときに使える連続技で、追い打ちで直上正拳突き・吹上を当てられないときに使用する。ハイジャンプキャンセルをするときは、前方にジャンプすること。中閃空カカト落とし・剣を空中の相手キャラに当てることができたら、すかさず突進正拳突き・疾風で追い打ちしにいこう。

BはAのときと逆で、まことが画面端を背にしていなくてはならない。立ち強Ⓟにキャンセルをかけて暴れ土佐波砕きを出すときは、相手キャラとの間合いを見て、弱で出すか中にするかを判断しよう。暴れ土佐波砕きがヒットしたら硬直をダッシュでキャンセルして、強直上正拳突き・吹上を当てる(このときコマンドは逆向き入力になっているので注意)。さらに、強直上正拳突き・吹上にハイジャンプキャンセルをかけて、中閃空カカト落とし・剣かジャンプ強Ⓚを当てにいけばでき上がりだ。ハイジャンプキャンセルするときは、垂直ジャンプにすることを忘れないようにしよう。

Cはしゃがみくらいのヒューゴー限定という、滅多にお目にかかれない連続技だ。難しい箇所は、丹田練氣・攻めの型を発動してから、ダッシュしてしゃがみ弱Ⓟを当てにいくところ。ヒューゴーを相手にしたとき、狙ってみてはどうだろう。

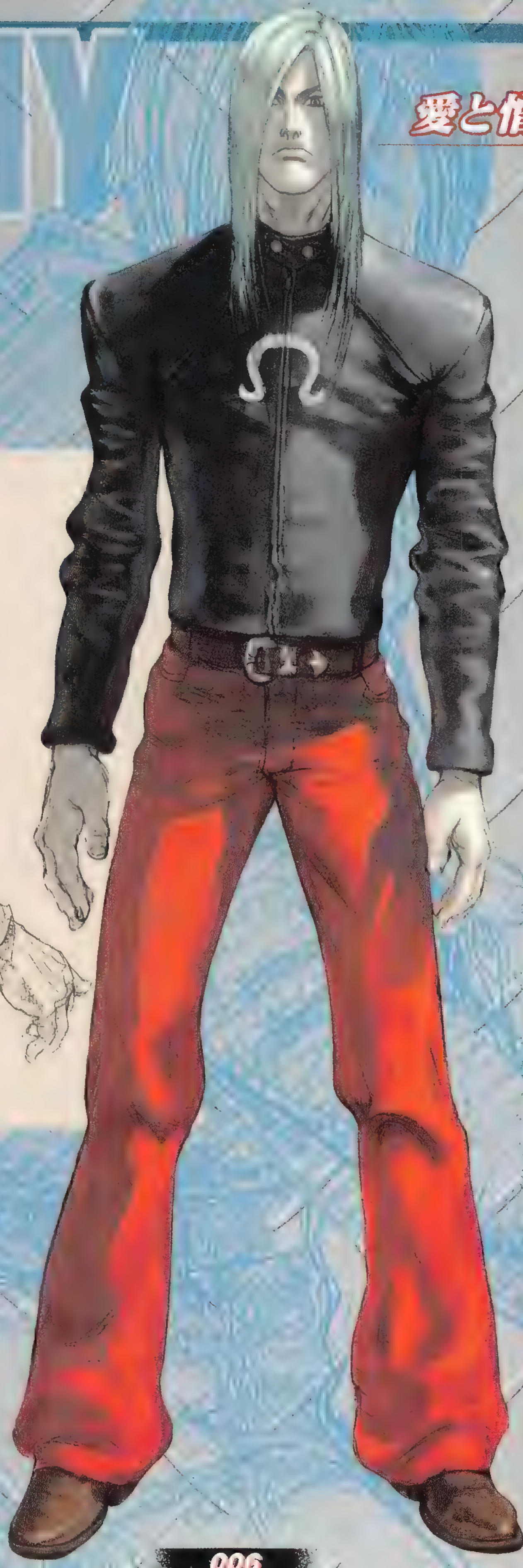
ヒューゴーだけに入る他の連続技では、Bのように画面端を背にして、立ち強Ⓟ→EX打ち下ろし手刀・颪→中暴れ土佐波砕きというのがある。

Dに難しい箇所は特になく、実戦でも使っていける連続技である。吊るし喉輪・唐草の直後に丹田練氣・攻めの型を発動して立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風というのもあるが、こちらのほうがダメージは高い。発動したら、タイミングを覚えてしゃがみ中Ⓟを決めよう。

REMY

愛と憎しみの狭間で

レミー





STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

CAPCOM STAFF COMMENT

戻れ！　戻るんだ！　組織から逃げ切るなんて無理だ！　捕まって殺されるのがオチだ！　俺の警告も聞かずに逃げ出したあいつ。数日後、あいつは大阪湾に無様な姿をさらしていた。3rd発売当日に守秘義務の誓約書と引き換えに、俺は解放された。R計画って何だ？　Rはレミーなのか？　時折、いくつかの疑問が脳裏に浮かぶが口にすることはない。臆病者と罵られようと、俺は自分の命がおしい。「ストⅢ3rdをよろしく」そんな陳腐な言葉だけが、俺の口から発せられる全てだった。

レミー担当　鈴木 俊宏 著

「レミーの闘いかた講座」より抜粋

他のキャラの制作も中盤にさしかかろうとした頃、何か足りないものを感じてみんなで話していると――「やっぱり、美形の男キャラでしょ！」。企画的（個人的？）にも「溜め飛び道具・溜め対空技主体のキャラ」が欲しかったこともあり、スケジュール的には無茶な決断でしたが、みんなの努力と熱意により何とか仕上がったキャラだったのです。結果的に入れて正解でした。チームのみんなに多謝。【Neo G】

VOICE LIST	声優：関口 英司
KO時	うおぁぁぁー
KO崩れ時	うっ、、、うぁぁぁ、、、
ダメージ1	うっ
ダメージ2	うはっ
気合声1	ふぁっ
気合声2	ふん
気合声3	いやっ
気合声4	とぁっ
気合声5	とぉっ
必殺技時	あの世で悔いろ！
必殺技時	永遠に眠れ！
登場時	いいんだな？
登場時	ここが墓場だ
登場時	さあ、断罪の時間だ
登場時	不様な敗北をくれてやる
勝利時、挑発時	もういいか？
勝利時、挑発時	なんなんだあんた？
勝利時、挑発時	ふーっ
勝利時	これで、、、いいのか？
勝利時	なぜお前は戦う？
勝利時	なにもかも憎いんだよ！

COMBO MANIA

REMY

空中コンボのバリエーションが多彩

担当：ちゃっきー

空中コンボのバリエーションが豊富。憤怒のシュペルノーヴァをからめたコンボがおもしろいぞ。

A：ジャンプ強Ⓟ→中冷たく蒼いルグレ→EX冷たく蒼いルグレ



B：近距離立ち中Ⓚ→ヴィエルジュに安息を



C：ニュートラル投げ→憤怒のシュペルノーヴァ→強マ・シェリの悲哀



D：憤怒のシュペルノーヴァ→憤怒のシュペルノーヴァ→弱マ・シェリの悲哀

※相手キャラ／ヒューゴー



E：強冷たく蒼いルグレ→憤怒のシュペルノーヴァ→強マ・シェリの悲哀

※相手キャラ／ヒューゴー



F：憤怒のシュペルノーヴァ（弱攻撃と相打ち）→しゃがみ中Ⓟ→マ・シェリの悲哀



G：しゃがみ強Ⓟ→弱冷たく蒼いルグレ→しゃがみ中Ⓟ→ヴィエルジュに安息を

H：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→ヴィエルジュに安息を

A、Gはレミーの代表的な空中コンボだ。始動技から冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）を入れ、そのあと画面端が近い場合にはさらに追い打ちする。Aはジャンプ強Ⓟが下りで当たることが条件。おもに空対空ブロッキング後に狙い、基本的にはEXルグレのかわりに中ルグレか強マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）で締め、SAゲージを温存しよう。完全な画面端、かつSAゲージに余裕があるなら、Gと同じくしゃがみ中Ⓟ→ヴィエルジュに安息を（以下ヴィエルジュ）にしてもいい。このとき、しゃがみ中Ⓟを高い位置で当ててしまうとヴィエルジュが当たらないので、十分引きつけること。また、ジャンプ強Ⓟが昇りで当たったときは、直接強マ・シェリを入れよう。一方、Gはおもに対空のしゃがみ強Ⓟから狙うコンボ。相手や状況によっては、画面中央で強マ・シェリが入る場合もある。

Bはヒット確認がしやすいノーキャンセルコンボ。近距離立ち中Ⓚを起き上がりなどに重ねて攻撃持続の終わり際を当てるようにすれば、憤怒のシュペルノーヴァ（以下シュペルノーヴァ）も狙える。

Cは画面端でのニュートラル投げ始動。シュペルノーヴァを最速で出し、カス当たりから強マ・シェリにつなぐ。ただ、引きつけてシュペルノーヴァを全段ヒットさせたほうがダメージが高いうえ、直接マ・シェリが狙えるキャラ相手にしか入らない。

Eも同感覚のコンボになる。シュペルノーヴァがクリーンヒットしたならそれでよし、カス当たりなら強マ・シェリへ。画面端で、Q・トゥエルヴ・ヒューゴ・ユリアンに対して狙おう。ヒットを確認してシュペルノーヴァを出せるかがカギだ。

DとFはシュペルノーヴァの特性を生かしたコンボだ。画面端でシュペルノーヴァがヒットしたらチャンス。つながる技は立ちヒット時ならシュペルノーヴァのみだが、しゃがみヒット時には弱マ・シェリも入る。ただし、しゃがみヒット時にシュペルノーヴァ→シュペルノーヴァがつながるのは、Q・トゥエルヴ・レミー・アレックス・ネクロ・ダッドリー・ヒューゴー・ユリアンの8キャラのみ。

Hは基本コンボ。しゃがみ中Ⓟ→スーパーアーツはブロッキング後の反撃技としても優秀だ。シュペルノーヴァ、ヴィエルジュどちらでも可能だが、春麗・ユン・ヤン・いぶき・エレナにしゃがみヒットしたときはシュペルノーヴァがつながらないほか、その他のキャラ相手でも距離によってつながらない場合がある。また、ジャンプ攻撃から決める際も、しゃがみ中Ⓟ→ヴェルテュの残光・バスからSAキャンセルでつなぐよりダメージが高いので、こちらを使うようにしたい。

TWELVE





白い殺戮マシーン

トゥエルヴ

CAPCOM STAFF COMMENT

トゥエルヴはネクロの完成型という設定でつくり始めたはずだったんですが、いざ出来上がってみると、こんな奴になってました。手足は変形するは、空は飛んでしまうは、あげくは相手に化けてしまうは…まあ他にも地面泳いだりとか、まだまだおいしいネタはあったんですけどね。あ、言っときますけどコイツ、本当はとても恐い奴（のハズ…）なんですよ。いや本当に。【D-kurita】

他のキャラも冒険していますが、このキャラはストリートファイターシリーズに本当に入れていいの？　というぐらいの、見た目にも性能的にも最高の変わり種です。でもいいんです。人間ですから（ギリギリ）。巷では弱いという噂ですが、他のキャラとは違う意外なポテンシャルがあると思うのですが、どうなんですかね、皆さん？【Neo G】

VOICE LIST	声優：LAWRENCE BAYNE
KO時	きゃーーぁー
KO崩れ時	?
ダメージ1	?
ダメージ2	?
気合声1	?
気合声2	?
気合声3	?
気合声4	?
気合声5	?
気合声6	?
気合声7	?
登場時	ターゲット
勝利時	コンプリート
勝利時	ひーひーっ
勝利時	フィニッシュ

COMBO MANIA TWELVE

少ないチャンスを確実にモノにしろ!

担当：C・LAN

ダメージの高い連続技はゲージ使用。ヒット確認できるものも少ないのでゲージは大切に。

A：ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓚ→X.F.L.A.T.



B：しゃがみ弱Ⓚ→弱A.X.E.→X.N.D.L.



C：EX N.D.L.→立ち強Ⓚ



D：EX N.D.L.→X.N.D.L.



E：A.X.E.→X.C.O.P.Y.→各種追い打ち

※追い打ち／中上段足刀蹴り



F：立ち中Ⓚ→X.F.L.A.T.



G：ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓚ→X.C.O.P.Y.→立ち中Ⓟ

※相手キャラ／ヒューゴー

トゥエルヴにはターゲットコンボもなく、また通常技キャンセルで連続技になる必殺技が、EX版も含めてA.X.E.しかない。そのため連続技のバリエーションはかなり少ない。ダメージ的にもSAゲージを絡めないと十分とはいえないので、チャンスが訪れたら逃さず叩き込むようにしたい。

Aはハイジャンプキャンセルを利用した連続技。ジャンプ強Ⓚから入る場合は打点を高めにするのがコツだ。つながるタイミングはジャンプ直後の1～2フレーム（キャラによって異なる）しかないので要練習。X.N.D.L.なら難度はグッと下がる。

Bはここにある中で、おそらく最も実戦的なコンボといえるだろう。確定状況はもちろん、「しゃがみ弱Ⓚ→弱A.X.E.」のヒット確認も可能。もちろんジャンプ強Ⓚからつないでもよく、起き攻めや密着戦の一選択肢などにも使える用途の広い連続技といえる。返し技に使う場合は、コンボ補正と間合いの関係で、単発のX.N.D.L.およびしゃがみ弱Ⓚ→X.N.D.L.のほうがダメージが少し高いのでこちらを使おう。

CとDはEX N.D.L.からの追い打ちで、C、Dともに相手との間合いがある程度近いことが前提条件。Cだが、画面端で相手との間合いが近ければ立ち強Ⓚの代わりに立ち強Ⓟを使ってもいいが、対戦中は立ち強Ⓟが届くほど近い間合いでは決まりにくい。実戦度重視なら遠距離立ち中Ⓟがいい。また、DのX.N.D.L.はヒット数が3～4ヒットに落ちるためダメージ効率はあまりよくない。ゲージが少ないときは間合いに応じて中か強のN.D.L.も追い打ちになる。なお、なかなかできる状況は少ないが、ノーマルN.D.L.空中ヒットからも同様のコンボが可能である。

EとFは空中ヒットが条件の連続技。EはA.X.E.のフィニッシュが当たるまでは相手にやられ判定が残っていることを利用する。画面中央でもリュウ、ケン、ゴウキの竜巻旋風脚やまことの突進正拳突き・疾風、アレックスの強エアニースマッシュなどが追い打ちになる。画面端なら突進系、上昇系の必殺技であれば大体入る。かなり趣味の色が強く、またチャンスも少ないコンボだ。

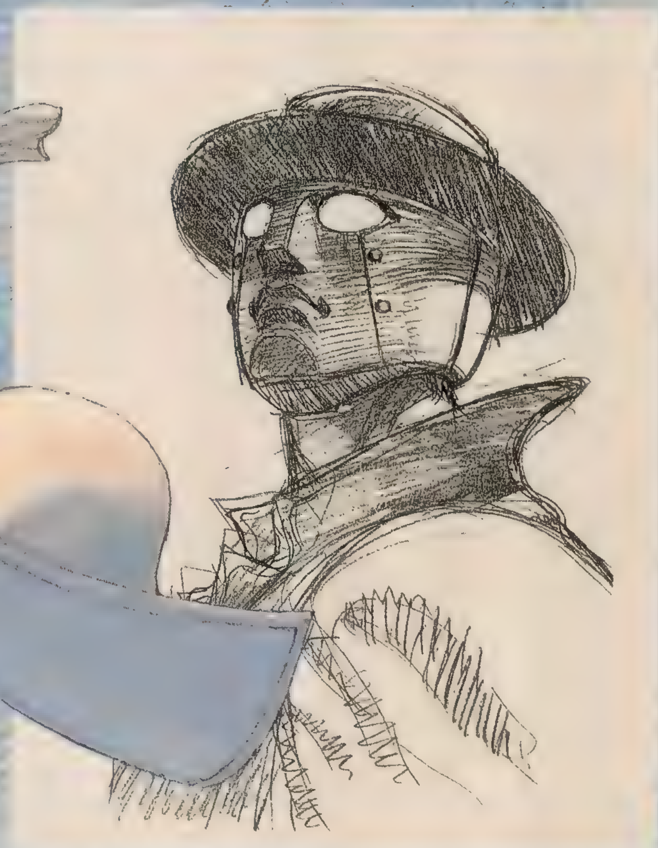
Fは対空の立ち中Ⓚからハイジャンプキャンセルのx.F.L.A.T.につなぐもの。空中ブロッキングが可能なので正確には連続技ではない。立ち中Ⓚの当たり方によってボタンのタイミングがずれる点に注意。「画面端近く弱N.D.L.空中ヒット」からも一応可能だが、決める機会が少ないのが残念。

最後のGだが、実は対ヒューゴー専用コンボ。X.C.O.P.Y.後、動けるようになるまでの時間は相手キャラによって異なり、そのうちヒューゴーが最長で12フレームもの猶予がある。そのため（ヒューゴーの）立ち中Ⓟまでが連続技になる。

謎の存在

Q





VOICE LIST	声優：LEN CARLSON
KO時	あぁぁぁーっ
KO崩れ時	うっっうう...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	はっ
気合声2	うっ
気合声3	はぁーっ
気合声4	うん
気合声5	ふん
気合声6	うーーーん
気合声7	ふーーーん
勝利時	？（溜め息？）
勝利時	？（意味不明の呟き）
静止時	？（呼吸音1）
静止時	？（呼吸音2）

CAPCOM STAFF COMMENT

制作している時はとんなキャラになるのか先が見えなくて、技や演出面はかなり難航しました。最終的には一緒にやった人たちのおかげもあり、味のあるいいキャラになったと思います
結構人気がでてくれたのもすごくうれしいっす。

【柴木 ひろき】

力強い打撃中心で、ダッシュ必殺技と通常の動きの緩急の差を重要視した技の調整を、と単純でわかり易いキャラのイメージを最初は持っていました。しかし、できてみるといい意味で裏切られたというか、テクニカルで面白いキャラになりました。担当ソフトマンのこだわりが光ってます。彼の正体ですか？「謎」です。とにかく「謎」です。僕も知りません。

【Neo G】

COMBO MANIA

決められないようで実は決める機会が多い!

Q

担当：アストロ

Qは連続技が少ないと思われがちだが、それは間違い。実はいろんなところから決められるキャラだ。

A：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱(orEX)突進頭部打撃(仮)



B：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱(orEX)高速度連続打撃(仮)



C：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱突進頭部打撃(仮)→突進及び致死連続打撃(仮)or腹部及び後頭部への痛打(仮)

※突進及び致死連続打撃(仮)の場合



D：強捕獲及び痛恨打撃(仮)→中突進頭部打撃(仮)

E：強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→←+強Ⓟ

F：強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→爆発を伴う打撃や捕獲(仮)発動→爆発を伴う打撃や捕獲(仮)打撃

G：突進頭部打撃(仮)中段→腹部及び後頭部への痛打(仮)

動きが遅いだけに、それなりの攻撃力を持つQ。どの連続技も高威力かつ実戦的なものばかり。

まずはA、B、Cの連続技。初段のジャンプ強Ⓟは決めるチャンスがないと思われがちだが、対空ブロッキングを狙ってくる相手には、出すタイミングを少し遅らせるなどの工夫をすれば、ブロッキング失敗に決めることができる。

そのジャンプ強Ⓟからつながり、さらに地上から必殺技につなげられる技は近距離立ち中Ⓚのみ。連続技を狙うときは迷わず使っていこう。

Aの連続技では、最後にEX突進頭部打撃(仮)をヒットさせると相手が跳ね返ってくるので、そこに追い打ちを決めることが可能。この追い打ち時にダウンを奪いたい場合は、強高速度連続打撃(仮)か←+強Ⓚ(根元部分)をヒットさせればOK。逆に、相手をダウンさせずに攻勢を維持したい場合は、スタン値の高い←+強Ⓟを当てよう。

また、Cの連続技で腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めたあとは、落ちてくる相手に強突進頭部打撃(仮)を決められる。出すタイミングは相手キャラが誰であろうと共通で、腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めたあと、1歩下がるぐらいのタイミングで出すと決めやすいぞ。

次にDの連続技。強捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めたあとは、中突進頭部打撃を当てることができる。ここで注意しなくてはならないのが、相手キャラによって落ちてくるタイミングが若干異なる点。軽いキャラに対しては少しタイミングを取りにくいので特に注意しよう。なお、初段の強捕獲及び痛恨打撃(仮)を画面端付近で決めた場合は、そのままEの連続技に移行することができる。ダメージがアップするうえ、そのまま攻勢を維持できるのでかなり効率がいい。

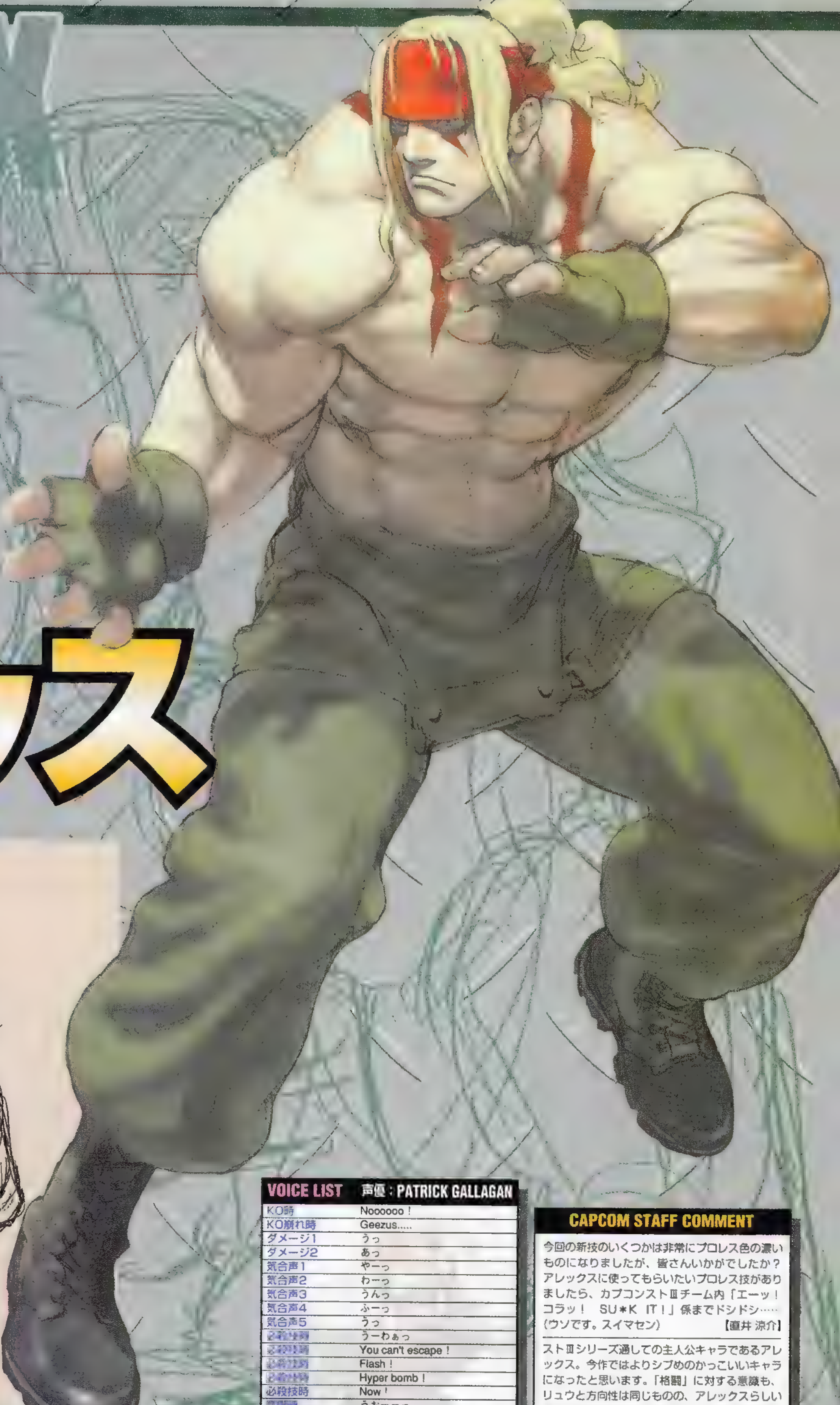
そしてFの連続技。爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を使った連続技で、画面端付近で突進頭部打撃(仮)を当てるまではEの連続技と同じ。そのあとSAキャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動すれば、空中に浮いている相手に↓↘→+Ⓟの打撃をヒットさせることができるのだ。難しいポイントは特になく、強捕獲及び痛恨打撃(仮)から弱突進頭部打撃(仮)まで決めてしまえば、あとはSAキャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動して、硬直が切れると同時に↓↘→+Ⓟを出すだけで、簡単にヒットさせることができるぞ。

最後にGの連続技は、しゃがみヒット限定の連続技で、突進頭部打撃(仮)中段(ボタン押しっぱなし)を決めたあと、ノーキャンセルで腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めるというもの。しゃがんでいる相手に突進頭部打撃(仮)中段をヒットさせると、Q側が4フレーム有利になるので、発生が3フレームの腹部及び後頭部への痛打(仮)ならノーキャンセルでつなげられるのだ。しかし、前述の数値からも分かるように、つなげられる猶予はわずか1フレーム。突進頭部打撃(仮)中段の硬直が長いせいでタイミングも取りにくいため、かなり決めにくくなっている。決めるコツは、突進頭部打撃(仮)中段をヒットさせたあと、腹部及び後頭部への痛打(仮)のレバー入力だけを先におこない、硬直が切れそうなときにパンチボタンを弱、中、強と素早くズラし押しすること。いくらか出しやすくなるぞ。

ALEX

パワーエイジ

アレックス





VOICE LIST	声優：PATRICK GALLAGAN
KO時	Noooooo！
KO崩れ時	Geezus.....
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あっ
気合声1	やーっ
気合声2	わーっ
気合声3	うんっ
気合声4	ふーっ
気合声5	うっ
[illegible]	うーわぁっ
[illegible]	You can't escape！
[illegible]	Flash！
[illegible]	Hyper bomb！
必殺技時	Now！
[illegible]	うおーーっ
[illegible]	I'm ready！
[illegible]	Weak！
勝利時	At ease, loser！
[illegible]	I don't lose！

CAPCOM STAFF COMMENT

今回の新技のいくつかは非常にプロレス色の濃いものになりましたが、皆さんいかがでしたか？アレックスに使ってもらいたいプロレス技がありましたら、カプコンストⅢチーム内「エーッ！コラッ！　SU＊K IT！」係までドシドシ……（ウソです。スイマセン）　【直井 涼介】

ストⅢシリーズ通しての主人公キャラであるアレックス。今作ではよりシブめのかっこいいキャラになったと思います。「格闘」に対する意識も、リュウと方向性は同じものの、アレックスらしい違った感性から見ているようで、なかなか面白いものがあります。また操作感も今まで通りでより豪快なイメージにと、細かい部分で変更を加えつつ、気を配って調整を行いました。　【Neo_G】

COMBO MANIA

空中コンボが意外に熱い!?

ALEX

担当：VMT-RED

重量級にしてはコンボのバリエーションが豊富で楽しい。実戦で決めよう!

A：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→EXフラッシュチョップ→ブーメランレイド



B：近距離立ち中Ⓚ→ブーメランレイド



C：スラッシュエルボー→ブーメランレイド



D：スラッシュエルボー→スタンガンヘッドバット

E：垂直or前ジャンプ中⬇要素＋強Ⓟ→立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュ

F：スラッシュエルボー→立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュ

G：しゃがみ強Ⓟ→エアニースマッシュ

アレックスは跳び込みから連続技を叩き込むことが大きな目的の一つとなるキャラ。そのなかでも最大級の破壊力を誇るのがAの連続技である。

ブーメランレイド（以下レイド）のストックがない場合や、他のスーパーアーツを選択している場合は、EX（ゲージを温存したいときは弱）フラッシュチョップ（以下Fチョップ）で締めよう。

Bは近距離立ち中Ⓚからいきなりレイドへつなぐ連続技。ゲージ消費量に対してダメージ効率がいいのが大きなメリットで、ジャンプ強Ⓟからつないだ場合のダメージは、Aの連続技よりもほんの少し落ちる程度だ。跳び込みから狙うほか、ブロッキング後の反撃としても狙っていきたい。

Cは俗にいう「エルボーレイド」。ヒット確認をするなら、中or強でないと厳しいだろう。ガード後の反撃として中or強スラッシュエルボー（以下エルボー）が入る状況では、確実に決めていきたい。

Dはエルボー空中ヒット限定。狙って決めることは難しいが、そもそもエルボー地上ガードorヒットからSAキャンセルでスタンガンヘッドバットを出す連係自体がそれなりに有効なので、事故的な副産物として決まることが多い連続技だ。

E、F、Gも空中コンボ系。E、Fは画面端空中ヒット限定。立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュ（以下エアニー）は空中コンボとして非常に利用価値が高く、様々な局面において活躍する。

Gはしゃがみ強Ⓟが1発だけヒット（1段目、2段目は問わない）が条件。チャンスは多いので逃さず決めたい。相手が背後に吹っ飛んだ場合も可能だ。また、画面端なら立ち中Ⓟ→EXエアニーでも可。

●Fチョップからの連続技について

中or強Fチョップがヒットしたら、距離、ゲージストックの状況等を瞬時に判断して、最大ダメージを与えたい。密着もしくはそれに近い状況で、ハイパーボムやレイドのストックがある場合はそれが最優先。レイドは近距離立ち中Ⓚを経由する連続技として入れていこう。

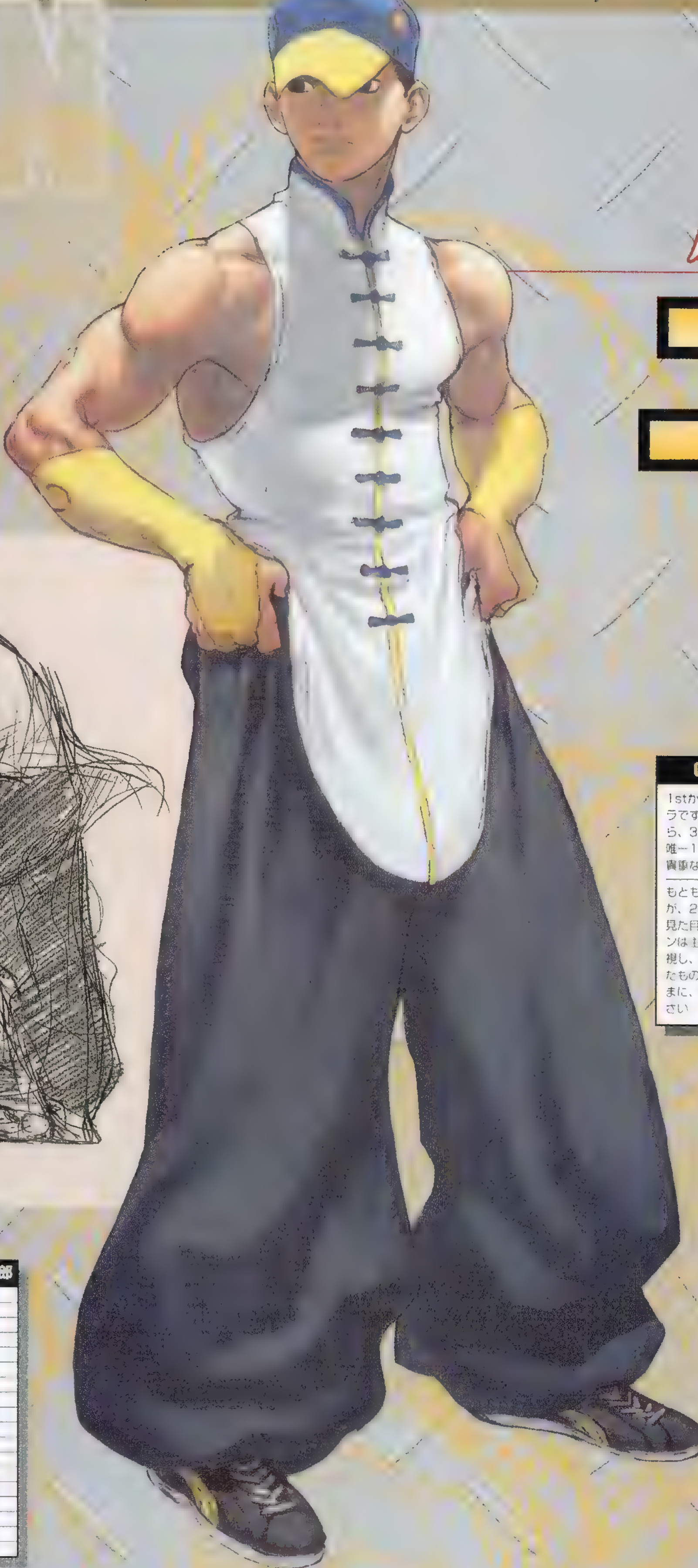
ゲージがない場合は、距離に応じてバックドロップ（密着）→⬅＋強Ⓟ（中間）→しゃがみ強Ⓚ（遠距離）と使い分けるのが理想。ちなみに、近距離立ち中Ⓚ→弱Fチョップを入れるより、強バックドロップを入れた場合のほうが、ほんのわずかだがダメージは大きい。

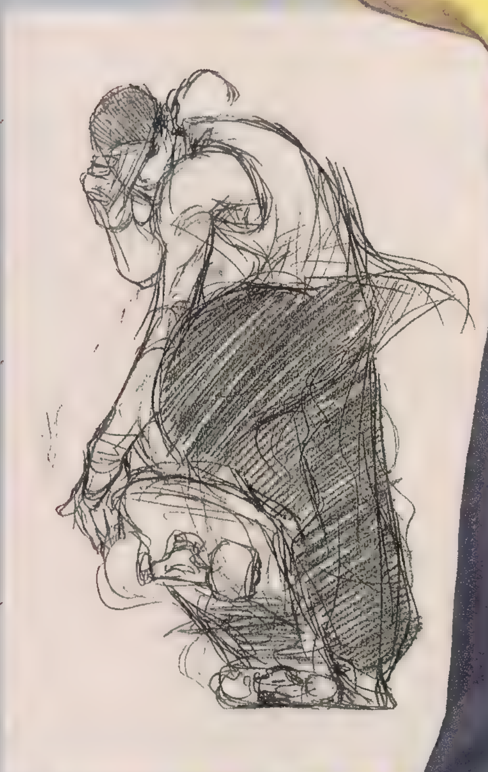
また、タメさえ作ってあれば、かなり離れていてもEXエルボー→レイドを決めることが可能。

YUN

風雲の白龍

ユン





STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

CAPCOM STAFF COMMENT

1stからやってるんで色々と思い入れのあるキャラです。ストⅢ自体2ndで終わると思っていたから、3rdはどうしようか色々悩みました。
唯一1コインクリアできるキャラなんで個人的に貴重な兄さんです。 【柴木 ひろき】

もともと1stでは同じ性能だった双龍の2人ですが、2ndを経てこの3rdでは更に変更がかかり、見た目にもかなり違ったキャラになりました。ユンは主に一撃必倒の重い打撃というイメージを重視し、中国拳法の中でも八極拳などの型を意識したものが多くなっています。使いやすさはそのままに、でも多くの手が入ったユンを楽しんでください 【Neo G】

VOICE LIST	声優：伊藤 健太郎
KO時	の[illegible]ー
KO崩れ時	うっくっ…うう[illegible]…
ダメージ1	うっ
ダメージ2	うぉっ
気合声1	たぁーっ
気合声2	はいっ
気合声3	てやぁっ
気合声4	とうっ
気合声5	やっ
気合声6	はぁーっ
必殺技時	幻影陣
登場時	ツォイキン
登場時	俺には勝てないって
登場時	買ったぜこの喧嘩
挑発時	つまんねーなー
挑発時	かかってこいよ
勝利時	余裕だぜ！
勝利時	ざっとこんなもん！

COMBO MANIA

ターゲットコンボから華麗に決めろ!!

YUN

担当：我修院（若人）

ここでは基本となる連続技を紹介。幻影陣コンボに関しては、対戦攻略ページを参照して欲しい。

A：近(or遠距離)立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ・⬅＋強Ⓟ→揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法



B：近距離立ち弱Ⓟ・立ち弱Ⓚ・立ち中Ⓟ→弱鉄山靠→槍雷連撃（or揚炮）



C：しゃがみ弱Ⓚ×2→弱絶招歩法（or揚炮or槍雷連撃）

D：遠（or近）距離立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ→槍雷連撃

E：近距離立ち中Ⓟ→立ち弱Ⓚ→弱絶招歩法（or槍雷連撃）

F：近距離立ち中Ⓚ→中（or弱）鉄山靠→揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法

G：前方転身→しゃがみ中Ⓚ→中絶招歩法（orEX鉄山靠or槍雷連撃）

H：前方転身→近距離立ち弱Ⓟ・立ち弱Ⓚ・立ち中Ⓟ→強絶招歩法（or弱鉄山靠orEX鉄山靠）

※相手キャラ／まこと

Aは揚炮を絡めた連続技の中で、最もスタンダードなもの。オロ以外のキャラクターであれば、前方転身からでも決められる。なお、揚炮後の追い打ちは、記してある通り中鉄山靠（Qには弱鉄山靠）→強絶招歩法が基本だが、画面端ではリュウ・ケン・豪鬼・ショーン・ユリアン・ダッドリー・ネクロ・エレナ・ヒューゴー・トゥエルヴ・アレックスに対して中鉄山靠がめくりヒットするので、中鉄山靠→（逆側に吹き飛ぶ相手に対して）しゃがみ中Ⓟ→弱二翔脚を狙おう。また、これも画面端限定になるが、弱鉄山靠→➡＋強Ⓟ→弱絶招歩法を、比較的決めやすいエレナ、春麗、まこと、Qに狙ってみよう。

次にBだが、これは近距離立ち弱Ⓟ始動のターゲットコンボ（以下、TC）からの基本連続技だ。SAゲージが溜まっていないときにダウンを奪いたい場合は、弱鉄山靠ではなく強絶招歩法かEX鉄山靠につなげていくといい。ちなみに、EX鉄山靠が画面端でヒットした場合は、オロ・レミー・ダッドリー・エレナ・いぶき・ヒューゴー・アレックス以外のキャラクターに弱絶招歩法で追い打ち可能だ。

Cは地味だが超重要。しゃがみ弱Ⓚ×2の目押しが難しいが、下段始動の貴重なヒット確認連続技だ。スーパーアーツにもつなげられるようになれば大きな戦力になるので、必ずマスターしよう。

Dはしゃがみヒット限定ノーキャンセル連続技。槍雷連撃使いのプレイヤーならぜひマスターしたい。狙いどころは、相手の下段ブロッキング、またはしゃがみ攻撃をつぶしたときや、相手のしゃがみ攻撃をブロッキングしたあとなどだ。

Eはおもに立ち中Ⓟ始動のTCがしゃがみヒットで空振りする、オロ・エレナ・春麗・いぶき・ユン・ヤン・まことに対して用いる。槍雷連撃につなげる場合は、⬇⬊➡弱Ⓚ⬇⬊➡Ⓟと入力しよう。なお、ほかのキャラクターにも一応決められるが、立ち状態のユリアンとQにはほぼ決まらないので注意。

Fは相手の跳び込みをくぐったあとや対空で近距離立ち中Ⓚを決めたあとに狙う。ただし、近距離立ち中Ⓚの当たり方次第で鉄山靠の弱と中を使い分けないといけない（Qは吹き飛ぶ距離が短いので、常に弱鉄山靠でOK！）ので、難度は高い。なお、中鉄山靠→弱鉄山靠→揚炮といったコンボも可能。これは春麗の鳳翼扇など、スキは大きいが間合いの離れてしまう技への反撃技として役立つ。

GとHは前方転身からの連続技。Gは全キャラクターに対して、Hは少し間合いを詰めてから、Q・春麗・ダッドリー・まこと・いぶき・トゥエルヴ・ヒューゴーに対して決められる。また、そのうちのQ・春麗・まこと・トゥエルヴの4キャラクターには、前方転身→（トゥエルヴには少しに間合いを詰めて）近距離立ち中Ⓚ→中鉄山靠（Qには弱鉄山靠）→揚炮といった連続技を決めることができる。

YANG

疾風の青龍

ヤン





CAPCOM STAFF COMMENT

トップクラスのスピードを持ちながら打たれ弱く力がない…いいですね。わかりやすくてストⅢの中では個人的に一番好きなキャラです。今回、星影円舞とかガンガン使えていい感じ…3rdヤンはこのSAがおすすめです。あと、ネコはちゃんと飼ってるという事で…【柴木 ひうき】

ヤンはユンとは対照的で、連続的で高速の拳というイメージを重視した変更をしていきました。グラフィック的には蟷螂拳や形意拳などを意識したものが多くなっています。しかし、今回のヤンの目玉はやはり「快跑」でしょう。この技を使いこなせば「疾風の青龍」って感じが5割り増しだ！

【Neo G】

VOICE LIST　声優：鈴木 正和

KO時	[illegible]
KO崩れ時	うわぁっ…ぁぁぁ…
ダメージ1	うわっ
ダメージ2	のあっ
気合声1	やっ
気合声2	はーっ
気合声3	とうっ
気合声4	はっ
気合声5	ほぉっ
必殺技時	はい
必殺技時	ほい
必殺技時	はーいっ！
必殺技時	必殺！
必殺技時	雷震魔破拳
登場時	この勝負もらった！
登場時	決める！
勝利時、挑発時	アマチュアだな
勝利時、挑発時	ふっ、その程度か
勝利時	全部読めていた

COMBO MANIA YANG

担当：GED

一発は大きくないが、チャンスは多い！

しゃがみ弱Ⓚ2発からのヒット確認連続技はかなり有効。難しくてもマスターする価値はあるぞ！

A：近距離立ち中Ⓟ（orしゃがみ中Ⓚ）→蟷螂斬×3

B：前方転身→しゃがみ中Ⓚ→強蟷螂斬×3

C：前方転身→しゃがみ中Ⓚ→雷震魔破拳（or転身穿弓腿）



D：しゃがみ弱Ⓚ×2→EX蟷螂斬×5（or雷震魔破拳or転身穿弓腿）



E：斜めジャンプ中Ⓚ・⬋＋中Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→強穿弓腿→近距離立ち中Ⓟ（or立ち弱Ⓟ）



F：EX蟷螂斬×5→転身穿弓腿（or立ち弱Ⓟ）

※相手キャラ／Q

G：近距離立ち中Ⓚ→中穿弓腿→転身穿弓腿

H：立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ・⬅＋強Ⓟ→転身穿弓腿

I：白虎双掌打→遠距離立ち強Ⓟ

J：（星影円舞発動後）しゃがみ弱Ⓟ×6→弱蟷螂斬（1発止め）×7→強蟷螂斬×3

Aはヤンの基本連続技で、蟷螂斬は攻撃力とスタン値が高いEX版にしてもいい。

Bは、前方転身後のゲージを使わない基本連続技。相手のスタンゲージがたまっている場合はEX蟷螂斬を使い、スタンを狙おう。

Cも前方転身からの連続技で、攻撃力はBよりも高い。「しゃがみ中Ⓚ→転身穿弓腿or雷震魔破拳」は、ちょっとしたスキを突く反撃技としても多用するので、しっかり手になじませておこう。

Dは、下段からのヒット確認連続技。しゃがみ弱Ⓚ2発は一応連打キャンセルだが、その受付は2フレームしかないので、感覚としては目押しに近い。慣れないうちは、ガードされても比較的安全なEX蟷螂斬や雷震魔破拳で練習するといいだろう。

Eはゲージを使わない連続技で、おもに相手がスタンしたときに狙っていく。最後の技を立ち弱Ⓟに変えて近くに着地させたり、キャンセル快跑で裏に回るのも面白い。

Fは、Q&画面端限定連続技だが、EX蟷螂斬の移動距離が長いため、意外と狙える状況は多い。

Gは、対空やジャンプ防止などに使う近距離立ち中Ⓚからの空中追い打ち。ちなみに、Qが相手なら前方転身後の追い打ちとして使うこともできる。

Hの連続技は、めくり雷撃蹴（垂直or前方ジャンプ中⬋＋Ⓚ）のあとなど、位置が入れ替わるような状況でも入力が楽なのが利点。

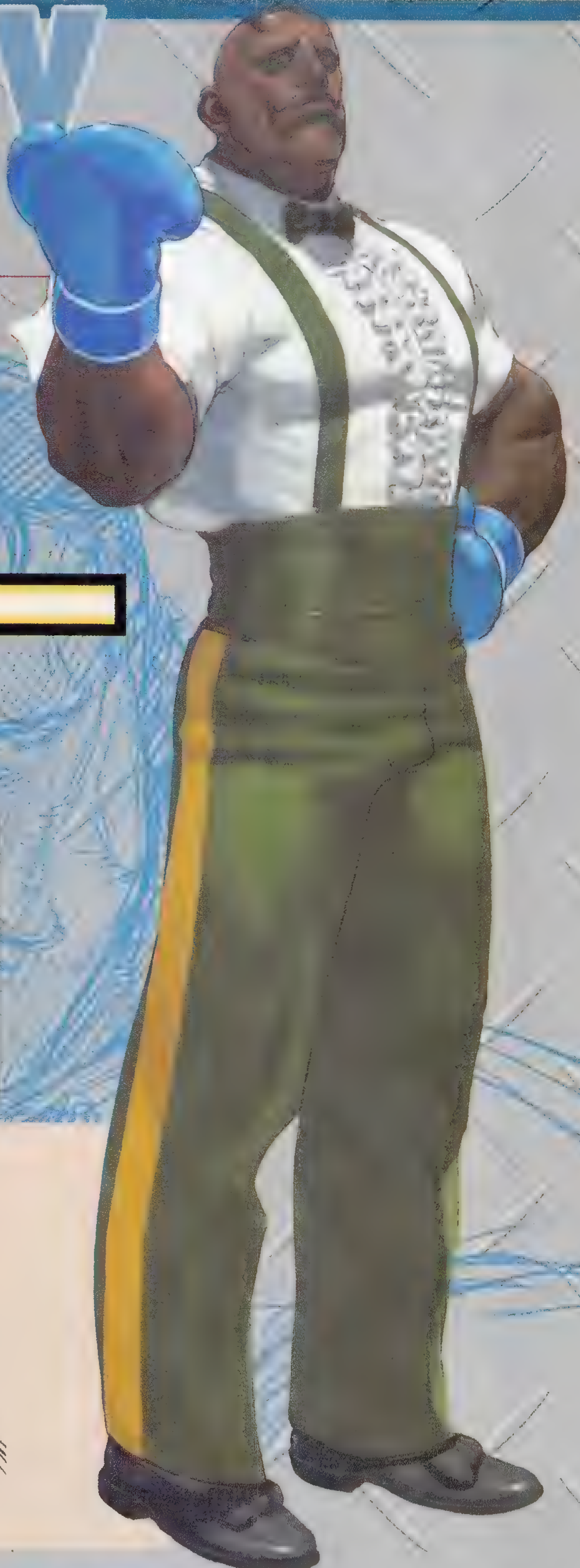
Iは、攻撃発生が遅いので使用頻度は高くないが、攻撃力やスタン値は高い。フェイクを交え、ときおり起き上がりや連係に狙ってみるといい。

Jは星影円舞を使った画面端限定の連続技。全部で42ヒット。ヒット数は派手だが、慣れればつなぎはそれほど難しくない。画面端以外の場合は、しゃがみ弱Ⓟの数を4セット程度に抑えておこう。

DUDLEY

拳闘紳士

ダッドリー



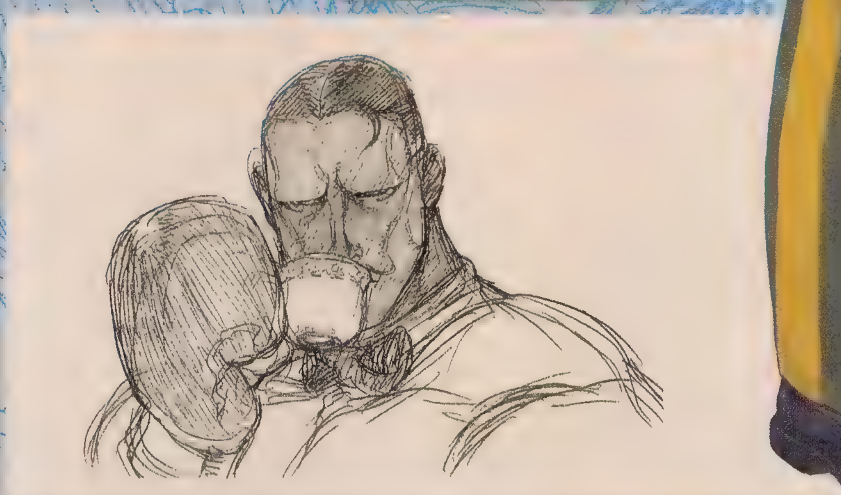
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

CAPCOM STAFF COMMENT

今回描いた前中パンチは1stの時に、ソフトマンのかたが「奥の手にショートボディが欲しいなぁ」って言っていたのを思い出して作ってみました。SSブロー共々使い勝手はいかがでしょうか？ユーザーの人の「より紳士的になった」又は「よりボクサーらしくなった」って反応が何より嬉しかったです。有り難う御座いました。【[illegible]】

ボクサーらしい技ということで考えたのが、ショートスイングブローです。相手の技をスカしこまでる醍醐味を味わってください。ところで、今回の登場の時に乗ってくる車は、前作のエンディングでギルから取り返したお父さんのジャガーです。ちなみに同キャラ戦で前作乗っていたジャガーも現れます。【Neo G】

VOICE LIST	声優：FRANCIS DIAKEWSKY
KO時	ふおぉぉぉーっ
KO崩れ時	Too, strong.....
ダメージ1	う
ダメージ2	あっ
気合声1	ふん
気合声2	ふっ
気合声3	シーッ
気合声4	ふーんっ
気合声5	シュッ
必殺技時	Corkscrew blow！
必殺技時	Cross counter！
必殺技時	Uppercut！
必殺技時	One, Two, Three, The end!!
必殺技時	Body blow！
登場時	Let's fight like gentleman！
勝利時	You have no dignity
勝利時	Down for the count！
勝利時	Gutter trush！



COMBO MANIA DUDLEY

すべてのコンボが実戦レベルだ!

担当：善之字元帥

3rd屈指のコンボキャラ・ダッドリー。コンボの成功率が勝率に直結するといっても過言ではない!

A：立ち強Ⓚ→ダッキング→各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合



B：しゃがみ弱Ⓚ×2→各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合



C：立ち強Ⓚ→EXマシンガンブロー→弱マシンガンブロー→中ダッキングアッパー→コークスクリューブロー（orロケットアッパー）



D：しゃがみ強Ⓟ（空中ヒット）→ダッキング→コークスクリューブロー（orロケットアッパー）



E：ショートスイングブロー→各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合



F：しゃがみ強Ⓚ×5→中ダッキングアッパー→コークスクリューブロー（orロケットアッパー）

※相手キャラ／ダッドリー

G：➡＋強Ⓚ（しゃがみヒット）→コークスクリューブロー（orロケットアッパー）

H：立ち強Ⓚ（しゃがみヒット）→中ダッキングアッパー

I：ダッキングアッパー（2段目空中ヒット）→ダッキングアッパー

A・Bはダッドリーの基本となる連続技。いずれもきちんとヒット確認して出すようにしたい。

Cはおもにブロッキング後に狙っていく連続技だが、いぶき・オロ・エレナ・春麗のしゃがみやられにはこの連続技が成立しないので、代わりに後述の連続技Hを使っていくこと。また、画面端で決めた場合は、最後を➡＋中Ⓚ→キャンセルジェットアッパーにすることでダメージ増加が狙える。

Dは相手を通常技対空で撃墜したあとに狙っていくもの。スーパーアーツ部分はブロッキング可能なので厳密には連続技ではないが、実戦での有効度を考えて掲載した。対空技はしゃがみ強Ⓟに限らず、直後のダッキングでスーパーアーツの射程内に踏み込めるすべての通常技から狙える。

Eは少々変わったヒット確認をおこなう連続技。具体的にはショートスイングブローのバックステップ中に相手が技を出しているかどうかを確認し、もしも出しているようならSAキャンセルしてスーパーアーツまで叩き込むというものである。相手の起き上がりやジャンプの着地に出し、投げ失敗ポーズを狙うというのがメインの用途になるだろう。

Fは画面端でレミー・オロ・ネクロ・Q・ダッドリー・いぶき・春麗・エレナ・まこと・アレックス・ヒューゴーにしゃがみ強Ⓚがヒットしたときの連続技。チャンスは少ないが狙う価値はある。

Gはヒット状況の確認とつなぎが難しい連続技。よほど自信のある人以外にはオススメできない。

Hはしゃがみヒットのみという制限がやや苦しいので、下段ブロッキングに成功したあとに狙ってみるといいだろう。ちなみにこの連続技、まこと・ヤンの2キャラにはなぜか立ちヒットからでも入る。

Iはいわゆるダッキングアッパーのカス当たりから始まるコンボ。チャンスがあったら狙おう。

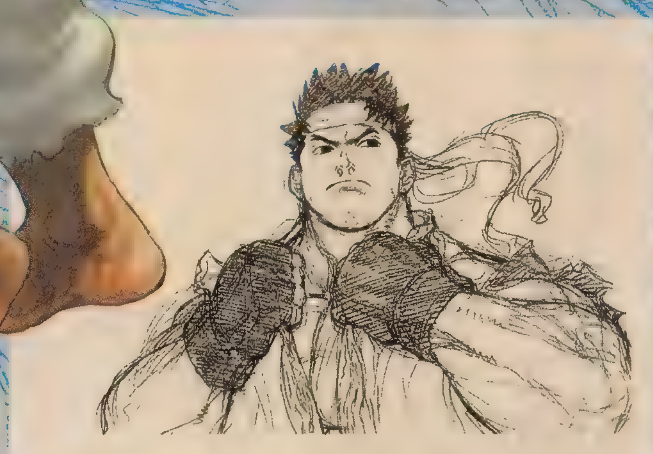
RYU

孤高の求道者

リュウ



VOICE LIST	声優：大川 透
KO時	うおぉおぉーっ
KO崩れ時	ううっ、、、ううう、、、
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	はっ
気合声2	ふやっ
気合声3	せいやーっ
気合声4	てやっ
気合声5	とおぁっ
必殺技時	波動拳
必殺技時	昇龍拳
必殺技時	竜巻旋風脚
必殺技時	灼熱
必殺技時	真空竜巻
必殺技時	真空、、、波動拳！
必殺技時	真！、、、昇龍拳！
必殺技時	電刃、、、波動拳！
登場時	いくぞ



CAPCOM STAFF COMMENT

僕は今回の3rdからストⅢチームに入ったのですが、一番最初に作ったのがリュウの「ゴスバン」こと「鳩尾砕き」でした。追加技を考えるのに他のキャラはいろいろと悩むのですが、リュウの場合はすぐにゴスバン復活！　で決まりました〜。
【IKUSAN Z】

リュウは今回もストイックです。追加技も個人的に好きな「鳩尾砕き」を入れたのみです。リュウは「見た目に」あまり変わらないからいい気がします。何だか落ち着くのです。ああリュウだ、って。このことはいつも悩むんですが……ただ、今回当たり判定など内部パラメータはかなり変更されていますよ。
【Neo G】

COMBO MANIA

RYU

目標定めて……撃て!!

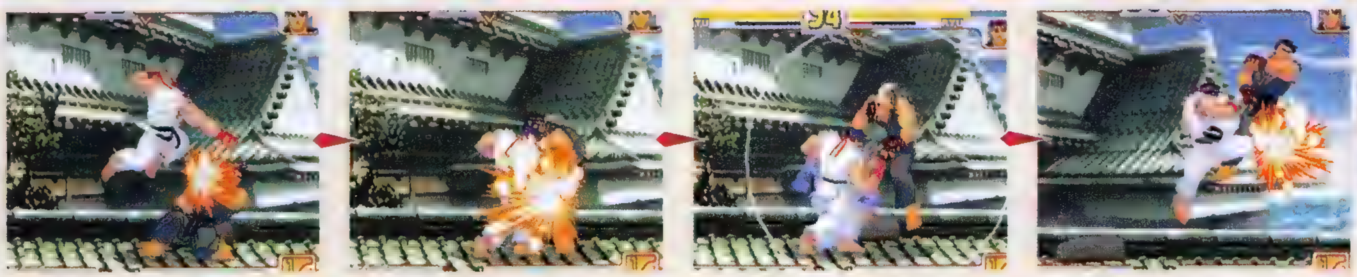
担当：K-TAN

画面端を絡めたものが多いが、決まればとてもかっこいい連続技だ。自分なりにアレンジしよう。

A：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→EX上段足刀蹴り→近距離立ち弱Ⓟ→真空波動拳→EX上段足刀蹴り→立ち強Ⓚ



B：リープアタック→強昇龍拳→真・昇龍拳→強竜巻旋風脚



C：電刃波動拳→しゃがみ中Ⓚ→強竜巻旋風脚



D：しゃがみ強Ⓟ→EX上段足刀蹴り→強竜巻旋風脚



Aは画面端限定の連続技。ポイントは、EX上段足刀蹴りを当てたあと、少し後退してから近距離立ち弱Ⓟを当てることだ。近距離立ち弱Ⓟを当てたら、キャンセルをかけずに相手キャラの着地前に真空波動拳（ブロッキング可能）を当てよう。次のEX上段足刀蹴りを当てると、相手がリュウの頭上を跳び越すかたちになるため、最後の立ち強Ⓚは振り向くのを少し待ってから出すようにしよう。

ちなみに、ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→EX竜巻旋風脚→真空波動拳→弱竜巻旋風脚という連続技も面白い（これも画面端限定）。

Bの場合、リープアタックから強昇龍拳につなげるためには、相手キャラの起き上がりに、早めにリープアタックを出して重ねておく必要がある。真・昇龍拳後の追い打ちは、ジャンプ強Ⓚ、ダッシュしてからの立ち強Ⓚ、強波動拳、強上段足刀蹴りなど、いろいろとそろっている。

Cは少し特殊で、電刃波動拳を5段階まで溜めて、相手側が4発までブロッキングした場合の連続技だ。ブロッキングされたら急いでダッシュで接近し、しゃがみ中Ⓚを差し込もう。

一応、相手側はしゃがみ中Ⓚをブロッキングしたあと5発目の電刃波動拳を連続でブロッキングすることは可能である。

Dは電刃波動拳を戦術に組み込むための連続技。ブロッキングしたあとに狙おう。立ち強Ⓟではなくしゃがみ強Ⓟにする理由は、遠距離立ち強Ⓟになるのを避けるためだ。画面中央付近だと、強竜巻旋風脚が当てやすいぞ。ほかには、EX上段足刀蹴りのあとに近距離立ち弱Ⓟ→EX昇龍拳も入る。

IBUKI

高校生忍者

いぶき





CAPCOM STAFF COMMENT

毎回マイナーチェンジの激しいいぶきですが、3rdではかなりの変更をしました。前回強すぎて好評だった（？）破心衝をなくし、闇時雨、霞駆け、築地越え、など必殺技から通常技まで全体をリニューアルしました。ぜひ、いぶきでプレイしてみてくださいね。【井川 純】

旧キャラの中で最も手を加えたのがこのいぶきでしょう。前作まででも結構テクニカルなキャラだと思っていたのですが、今回は更に輪をかけて超テクニカルキャラとして生まれ変わりました。一筋縄ではいかなくなった新生いぶき。君は使いこなすことができるか？【Neo G】

VOICE LIST　声優：天野 由梨

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	うっ…、うぅぅぅっ
ダメージ1	うぅ
ダメージ2	うーっ
気合声1	やっ
気合声2	ふっ
気合声3	はっ
気合声4	とりゃーっ
気合声5	たーっ
必殺技時	くらえ！
必殺技時	覚悟！
必殺技時	当たれ！
登場時	いぶき見参！
挑発時	よっ…、と
勝利時	さらば
勝利時	なってないよ
勝利時	うーん、駄目、駄目！
勝利時	精進しなよ

COMBO MANIA IBUKI

状況に応じた使い分けが重要だ

担当：KAL

地味だが実戦向きの連続技が豊富になったいぶき。スーパーアーツと相手に合わせて使い分けよう。

A：立ち中Ⓚ→弱雷打(or中旋)



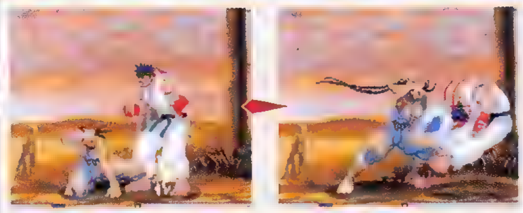
B：リープアタック(or➡+中Ⓚor立ち中Ⓟ)→闇時雨



C：しゃがみ弱Ⓚ×2→弱闇時雨



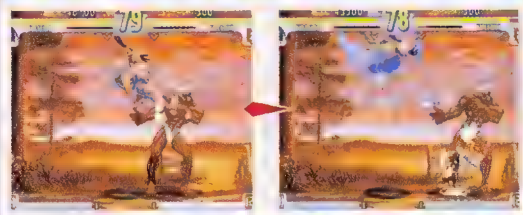
D：しゃがみ弱Ⓚ→弱雷打



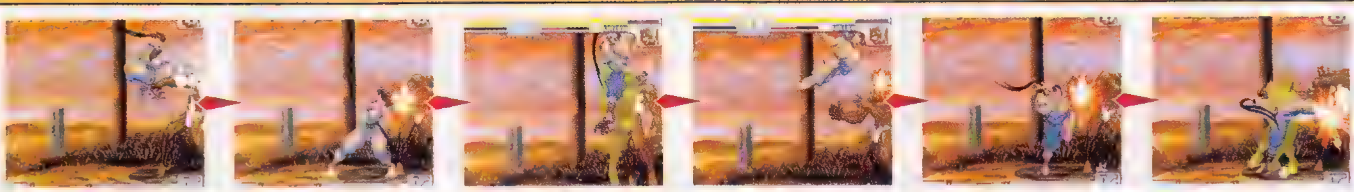
E：近距離立ち弱Ⓟ・立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ→立ち中Ⓚ→強旋



F：飛燕→中or強霞朱雀



G：斜めジャンプ弱Ⓟ・➡+強Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟ・立ち中Ⓟ→EX風斬り→ジャンプ弱Ⓟ・➡+強Ⓟ→立ち中Ⓚ→EX旋



H：近距離立ち強Ⓚ→垂直ジャンプ強Ⓟ・➡+中Ⓚ

I：遠距離立ち強Ⓚ→中or強闇時雨

Aは基本連係・連続技。Bは闇時雨選択時には頻繁に狙っていくことになる。リープアタックから狙う場合は間合いを調節しなければいけないが、ヒット率は➡+中Ⓚよりはるかに高い。Cは、Bと対になる下段からの闇時雨狙い連続技。操作は難しい。

Dは相手の起き上がりなどに狙うといい、ブロッキング対策を含めた連続技。Aと合わせて使う。

Eはしゃがみヒット限定で、さらに座高の高いヒューゴー・ユリアン・Q・ダッドリー・豪鬼限定。かなりの威力。

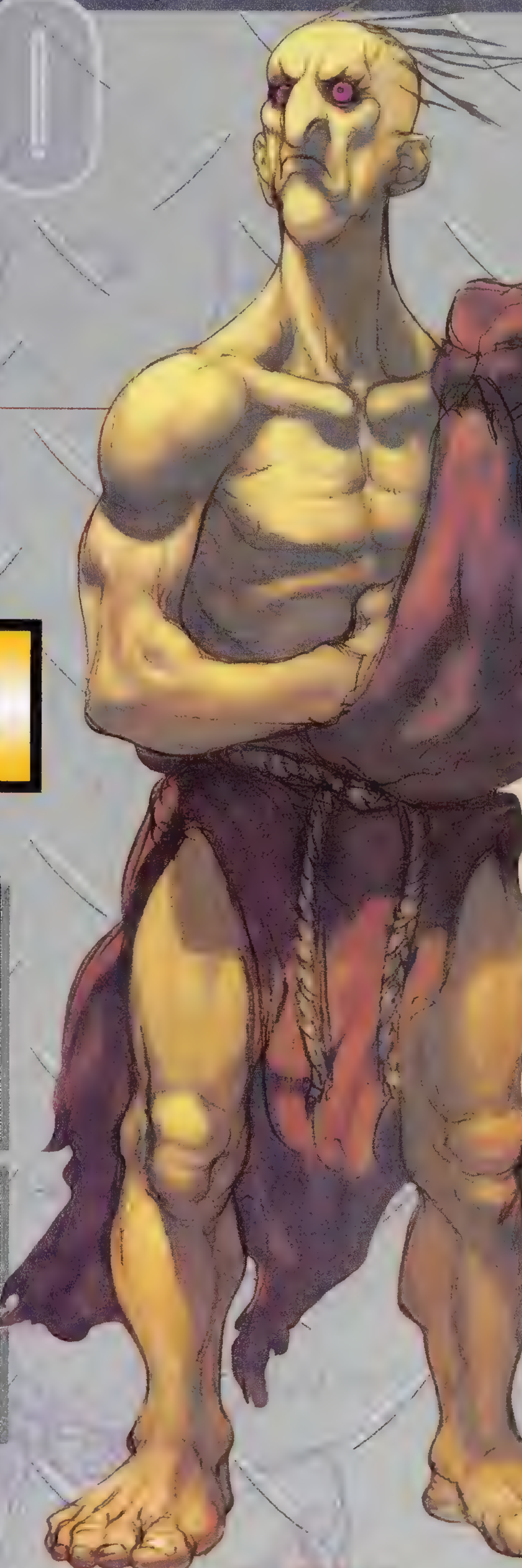
Fは霞朱雀選択時に狙う。特にスピードの速いEX飛燕からが効果的。ヒット確認は簡単だ。

Gは画面端限定で、背の高いキャラであるヒューゴー・ユリアン・Q・レミーに入る。跳び込み時の打点を高めにして、着地後一瞬前進するのがポイント。さらに、レミーは判定が細いので、最後の立ち中Ⓚをしゃがみ弱Ⓚにする必要がある。また、起き上がり時などに密着からEX風斬りが入った場合は、立ち中Ⓚからもう1回EX風斬りが入るが、このときは下りのジャンプ攻撃が当たらないので注意。

Hはゲージストックのないときや、霞朱雀選択時に使っていこう。

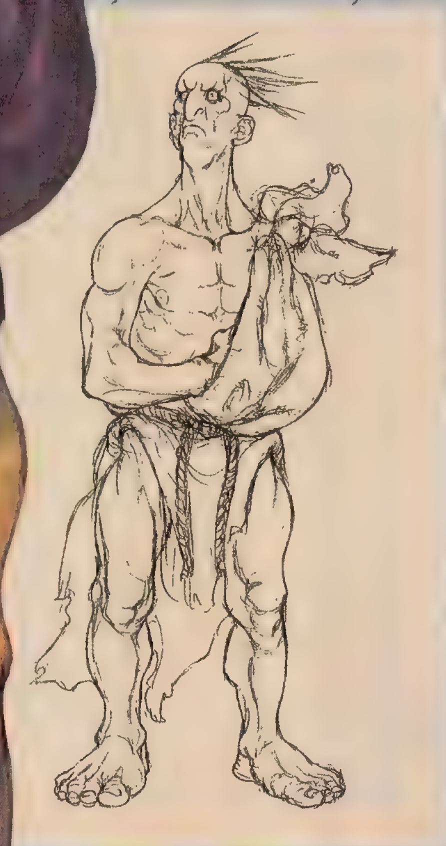
最後にI。闇時雨選択時には常にコマンド入力をしておこう。

ORO



仙術の怪老

オロ



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

CAPCOM STAFF COMMENT

オロ担当です。こんにちは。2ndでの弱体から、どうやら上位に返り咲いたようですね。両手なんだから当然ッス。ホントはもっと強くしたかったんですが、ゲームになんないっつって却下。現在におちついてマス。通常技からズイブン手をいれましたが使いにくいっちゅーことはないと思いますでわ、みんなで大魂をおとしにいこう!!【今村】

ついにオロも両手を使う日がやってきました。とはいえ、オロ自身としてはまだまだ手を抜いてるんじゃないかな、と思うわけですよ、僕は。だって、普段は片手で悪鬼と闘ってるんですから……。僕としては、2段飛びがお気に入りです。だって仙人ですし【Neo G】

VOICE LIST 声優：松山 鷹志

KO時	ぎゃーーあぁー
KO崩れ時	ふっっ、、うっっっ、、、
ダメージ1	ふぎゃ
ダメージ2	ひーっ
気合声1	そりゃ
気合声2	てやっ
気合声3	とりゃっ
気合声4	ほい
気合声5	ほれっ
気合声6	うーん
登場時	いっちょもんじゃろ
登場時	よくきたの
登場時	暇つぶしにゃーなるかの
勝利時	お腹すいたのー
勝利時	へーくしょん！
勝利時	んー、なんかのー
勝利時	んー、弱い！弱いのー

COMBO MANIA

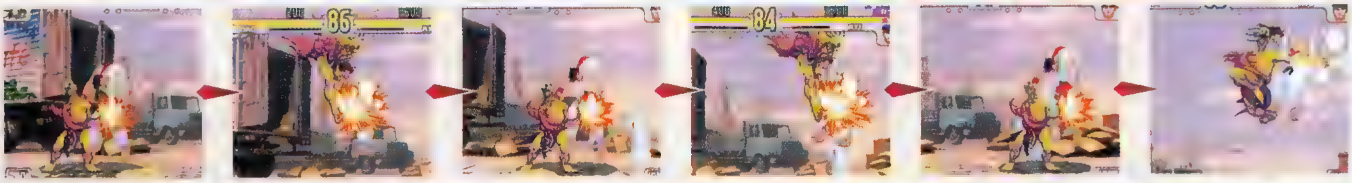
ORO

近距離立ち中Ⓟがすべてのスタート地点

担当：ちゃっきー

オロといえば近距離立ち中Ⓟ。ここからSA固有の連続技を叩き込み、一気に大ダメージを与えろ!

A：{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→垂直ジャンプ強Ⓟ



B：{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→天狗乱石→ジャンプ強Ⓚ→{立ち強Ⓚ→➡+中Ⓟ}×2→ジャンプ強Ⓚ→{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→垂直ジャンプ強Ⓟ



C：{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→夜行大魂→{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→垂直ジャンプ強Ⓟ

D：{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→近距離立ち中Ⓟ（1段目）→鬼神力発動→鬼神空中地獄車

E：{近距離立ち中Ⓟ（1段目）→中人柱渡り}×2→しゃがみ強Ⓟ→強夜行魂→ジャンプ強Ⓚ

G：しゃがみ強Ⓟ→鬼神鎚

H：ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→仁王力

近距離立ち中Ⓟ始動でもっとも基本となるAのコンボは、SAゲージをかなり稼げるのが魅力だ。スーパーアーツを絡めたコンボや連係にも活用するので、ぜひ覚えておこう。コツは、2回目の近距離立ち中Ⓟを引きつけて当てること。リュウ・ケンタイプやまことが相手のときは、特に気をつけたい。また、このコンボが入らないヒューゴーには近距離立ち中Ⓟ→キャンセル強人柱渡り→強鬼ヤンマ、近距離立ち中Ⓟを適度な高さで当てない限り入らないユン・ヤンには近距離立ち中Ⓟ（1段目）→キャンセル中人柱渡り→中鬼ヤンマとつなごう。

Bは、天狗乱石を使った大ダメージコンボだ。始動の近距離立ち中Ⓟを高めの位置で当て、通常技を計6回入れる。そのあとは、近距離立ち中Ⓟからのコンボがフルセット入るぞ。ジャンプ強Ⓚから立ち強Ⓚをしっかり最速でつなぎ、そのあとは余裕があるぶんだけ前進しながら出すこと、立ち強Ⓚと➡+中Ⓟは相手との距離を見つつ使い分けることを念頭に置き、ミスらずに決められるようになろう。また、画面端では天狗乱石発動後を立ち強Ⓚ×6にする。コンボの途中で画面端に到達した際も、通常技6回の回数だけ合わせ、これに切り替えよう。相手キャラ別の使い分けについてはオロの攻略ページで触れているので、そちらを参照して欲しい。

一方、C、DもBと同感覚でAのコンボにスーパーアーツを絡めたもの。中でも、夜行大魂を使ったCは必見だ。夜行大魂後はダッシュで接近して位置を合わせ、しっかり近距離立ち中Ⓟで拾う。SAゲージをすべて使ってしまうがゆえに魅せ技レベルになるが、一度は決めてみたい。また、Eは画面端で使いたい夜行魂連係。夜行魂部分はブロッキング可能だが、ブロッキング中にさらに攻撃を加えることができるので、実用度はかなり高い。

Gは、しゃがみ強Ⓟの反転のけぞりを利用した鬼神鎚コンボ。スキの大きい技をガード、あるいはブロッキングしたあとに狙ってみよう。ただし、エレナ・ユリアンの2キャラにはなぜか入らない。

さて、最後は基本コンボとなるH。仁王力はスタン値が高いという長所があるので、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル仁王力とともに忘れずに使っていこう。少しだが、立ち中Ⓚのほうが立ち中Ⓟよりも近距離認識距離が長いことも覚えておきたい。

ELENA

大地の戦士

エレナ



CAPCOM STAFF COMMENT

どうですか？ エレナ強くなりましたねえ、思惑どおりです。リンクステイルとか、前入れ中キックとか、ばしばし使って下さい。で、話は変わるのですが、しゃがみのフットワーク変わったのって気づいた人います？ あと、カラーは強キックのやつがオススメです。お上品な感じしません？【野山】

リンクステイルなどの追加で、ますますカポエラ度合いが増したエレナ。実は「プログレッシブヒットフレーム」の効果を一番受けているのは彼女だったりします。ところで、没ネタで一冊目のムックに「槍くるくる登場」が載っていましたが、さらにあの槍を投げる予定もありました。バストアップの槍はその名残です。また、エンディング用に家族の設定なども新たに起こしたりもしたんですよ。【Neo G】

VOICE LIST　声優：華 美恵

KO時	あぁぁぁ……
KO崩れ時	あっ……うっくっ……
ダメージ1	うっ
ダメージ2	うぅっ
気合声1	ふっ
気合声2	それっ
気合声3	はーっ
気合声4	たーつ
気合声5	やーっはっ
気合声6	フーッ
必殺技時	スピニング、ビート、たーっ！
[illegible]	ヒーリング
必殺技時	スピンサイズ
必殺技時	マレットスマッシュ
必殺技時	ライノホーン
必殺技時	Shall we dance？
登場時	ジャンホー
登場時	ふふふっ、よろしくね
登場時、挑発時	きゃははは
挑発時	ヘイ！
勝利時	どうもありがとう、楽しかったわ
勝利時	どう？ 楽しかった？
勝利時	あててっ

COMBO MANIA ELENA

EXスピンサイズコンボが強力!!

担当：我修院（若人）

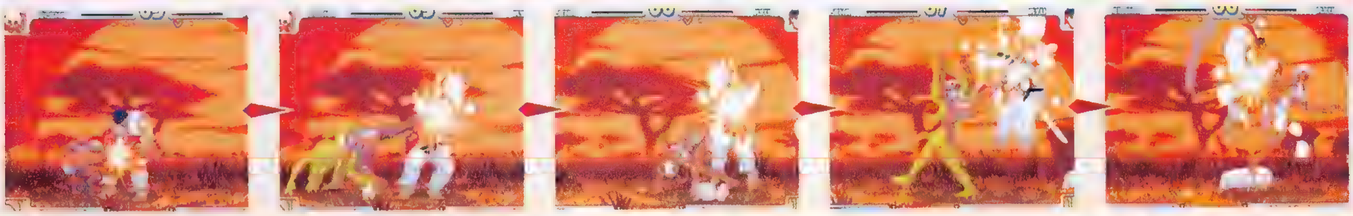
エレナの連続技で核となるのはEXスピンサイズ。ここからの追い打ちは必ずマスターしよう。

A：ジャンプ強Ⓚ→立ち弱Ⓚ→強スクラッチホイール→スピニングビート（orブレイブダンス）

B：中（or強orEX）マレットスマッシュ→スピニングビート（orブレイブダンス）

C：リープアタック→スピニングビート（orブレイブダンス）

D：しゃがみ中Ⓟ→EXスピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール

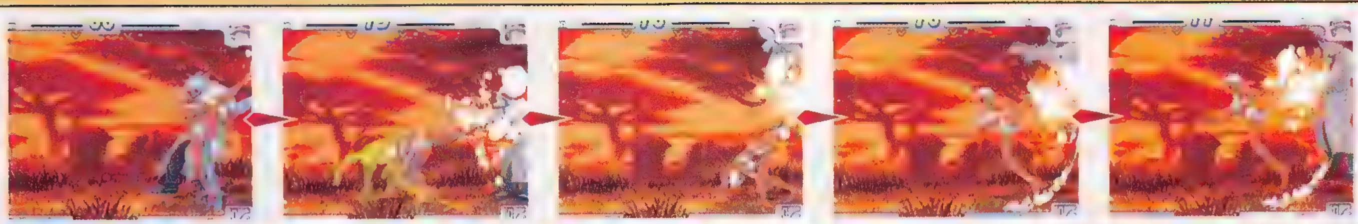


E：しゃがみ中Ⓟ→EXスピンサイズ→中スピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール



F：ブレイブダンス→EXスピンサイズ→弱スクラッチホイール→強スクラッチホイール

※相手キャラ／Q



まずAについてだが、これはおもに跳び込みから狙っていく連続技。始動はジャンプ強Ⓚと記してあるが、当然ほかのジャンプ攻撃からでもOKだ。特にジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚのターゲットコンボとめくりジャンプ中Ⓚからは狙っていきたい。

Bは弱以外のマレットスマッシュから決められる連続技。しゃがみ弱Ⓚからなど、連係にマレットスマッシュを織り交ぜて相手のガードを揺さ振り、ヒット確認してつなげていく。なお、中マレットスマッシュ→スピニングビートorブレイブダンスは数値上つながらないが、マレットスマッシュの最後の1フレームを技でキャンセルできるため可能となる。ただし、そのぶん中マレットスマッシュ→スーパーアーツのつなぎは強orEXマレットスマッシュよりシビア。1フレームの猶予もないぞ。

Cはリープアタックの攻撃判定の持続がヒットしたときに決められる。当たり方など、状況をしっかり判断してスーパーアーツを出せることが理想だ。

DはEXスピンサイズからの連続技。ユン・ヤン・オロ・エレナ・いぶき以外のキャラクターに対して決められる。また、画面端ならいぶき以外の全キャラクターに対して決めることが可能だ。画面中央ではEXライノホーンのあとに反対側へ移るので、スクラッチホイールのコマンドを逆向きに入力。画面端の場合は、ユリアン・ダッドリー・ネクロ・トゥエルヴに対して一瞬反対側へ回り込んでしまうので、EXライノホーンヒット後に相手を着地ギリギリまで引きつけてから、正面向きのスクラッチホイールコマンドを入力していこう。また、ヒューゴーが相手のときだが、この場合浮きの高さの関係上、引き付ける余裕がない。なので、先行入力気味にスクラッチホイールの逆向き入力をしよう。

EはDの応用。画面端限定で、EXライノホーンまで、すべて最速で入力しないと決まらない高難度連続技だ。決まるキャラクターは、いぶき・エレナ・ヒューゴー以外。春麗とアレックスには、中スピンサイズを弱にすれば決めることができ、この場合はつなぎが楽になるので、実戦でも十分決められる。なお、EXスピンサイズからまともな追い打ちが入らないいぶきには、EXスピンサイズ→弱スクラッチホイールがオススメ。

Fは画面端で、Q・ヒューゴー限定の連続技だ。

GOUKI

拳を極めし者

豪鬼





CAPCOM STAFF COMMENT

豪鬼はイメージがすでに固まっているキャラなので、追加する技をどうするか頭を悩ませられました。全キャラ中、唯一追加SAがあるキャラで、ある意味贅沢キャラです。瞬獄殺と金剛國裂斬の両方使って、楽しんでほしいです。【TOMO】

豪鬼はおなじみ百鬼襲の追加で攻めのバリエーションが大幅に増えたと思います。特にリニューアル技の百鬼豪刃により、技の価値がぐっと上がりました。さらに新たなスーパーアーツ「金剛國裂斬」も覚え、まさに「拳を極めし者」！ 攻撃に特化した調整のため、打たれ弱さは相変わらずですが。【Neo G】

VOICE LIST　声優：西村 知道

KO時	くぉー…
KO崩れ時	ぐっ、不覚ぅ…
ダメージ1	ぐっ
ダメージ2	ぐあっ
気合声1	ぬん
気合声2	ふん
気合声3	うりゃーっ
気合声4	うん
気合声5	でやっ
気合声6	ぬーーん！
気合声7	どおりゃーっ
必殺技時	滅殺
必殺技時	豪斬空
挑発時	滅！！
勝利時	失せろ
勝利時	笑止！
勝利時	恥としれい！

COMBO MANIA
GOUKI

「滅殺……!!」

担当：FRS-N,O

実戦的なものから、いわゆる「魅せコンボ」までつなぎ方は実に多彩。

A：百鬼豪刃→近距離立ち中Ⓚ→滅殺豪波動



B：天魔空刃脚→近距離立ち強Ⓟ→強竜巻斬空脚→天魔豪斬空



C:しゃがみ中Ⓚ→中竜巻斬空脚→強豪昇龍拳



D:リープアタック→滅殺豪波動



E：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱竜巻斬空脚→｛強豪昇龍拳→滅殺豪波動｝×2→強豪昇龍拳



F：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱竜巻斬空脚→近距離立ち弱Ⓟ→金剛國裂斬

Aは近距離立ち中Ⓚからの滅殺豪波動をノーキャンセルでつなげている。タイミング的にはややシビアだが、相手がしゃがみ状態なら楽につなげることができる。

BのSAキャンセル部分は、強竜巻斬空脚の1段目に遅めキャンセルをかけると空中判定になることを利用。キャンセルのタイミングが早ければ、キャラは地上にいるため滅殺豪波動になる。

Cはブロッキング後に狙いたい連続技。ただし、キャラによって入りやすさは異なる。まこと・春麗・エレナ・Qに対してはぜひ狙っていきたい。

Dは相手の起き上がりにリープアタックを重ねてヒット確認から狙う。実戦では、百鬼豪砕で画面端に投げたあと、通常技の中or強攻撃を空振りしておくと、重ねのリープアタックを出すタイミングが取りやすい。

Eは画面端の相手限定。コツはつなぎの豪昇龍拳を引き付けて当てること。早いと滅殺豪波動が全段ヒットしないうえに、硬直差の関係から次の豪昇龍拳による追撃が間に合わなくなる。

Fは金剛國裂斬の初段ブロッキング不能という特性を利用した連続技。金剛國裂斬は近距離立ち弱Ⓟのあと最速で入力。このときヒット表示は切れているのに連続技補正がすさまじく、SAゲージ2本技にも関わらず攻撃力が大幅に低下してしまう。ただ、連続技全体のスタン値としては高いので、余裕があったら狙ってみたい。

このほか、瞬獄殺が遠距離立ちⓀキャンセルから連続でつながる。ただし、エレナ、ユリアン、ギルには入らないので注意。

KEN

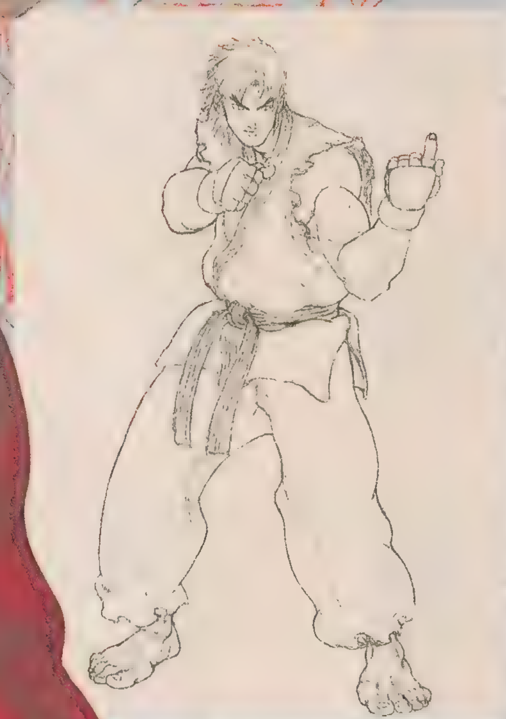
炎の昇龍 ケン



CAPCOM STAFF COMMENT

最初のケンはけっこう弱くて、がんばって勝つことに意義があるみたいにしていたんですが、ストⅢ 3rdのケンは簡単に勝てるんで、あんま使ってないです。逆に勝てねーって思っている人は使ってみると良いかも。製作中の秘話は秘密です……。
【つよし】

ケンもリュウと同じように、どちらかというとあまり変化をさせず、今まで通り使いやすくをコンセプトに開発を進めていきました。
しかし足技の追加など、そこはかとなくリュウとの差別化がされて、結構面白いキャラに仕上がったと思いますがどうでしょう？ 【Neo G】



VOICE LIST 声優：岸 祐二

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	き、きいたぜーっ
ダメージ1	うぁっ
ダメージ2	うはっ
気合声1	やっ
気合声2	ふっ
気合声3	はっ
気合声4	ふやーっ
気合声5	でやーっ
必殺技時	波動拳
必殺技時	昇龍拳
必殺技時	いくぜ！昇龍裂破！
必殺技時	神龍拳
必殺技時	竜巻旋風脚
登場時	かかってきな
登場時	こいつは楽しめそうだ
勝利時	やったぜ！
勝利時	イエイ！

COMBO MANIA

KEN

3つのヒット確認コンボをマスターせよ

担当：善之字元帥

『ストⅢ』の醍醐味のひとつであるヒット確認。ケンのコンボにはその要素が色濃く含まれているぞ。

A：しゃがみ中Ⓚ→波動拳→各種スーパーアーツ

※疾風迅雷脚の場合



B：近距離立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ→強波動拳or弱昇龍拳or各種スーパーアーツ

※疾風迅雷脚の場合



C：しゃがみ弱Ⓚ×2→各種スーパーアーツ

※疾風迅雷脚の場合



D：空中竜巻旋風脚（空中ヒット）→各種追い打ち

※追い打ち／弱昇龍拳



E：弱昇龍拳→弱昇龍拳



F：昇龍拳→神龍拳



G：弱竜巻旋風脚（1段目空中ヒット）→各種追い打ち

※追い打ち／弱昇龍拳

H：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→弱昇龍拳

※相手キャラ／ユリアン

Aは最もシンプルなコンボだが、きちんとマスターするにはかなりの熟練を要する。基本的にはしゃがみ中Ⓚがヒットしているかどうかを、波動拳が当たる前に確認する「ヒット確認」がこのコンボのキモになるわけだが、さまざまな理由でスーパーアーツにつながらない間合いがある。微妙な間合いの差を感じ取れるようになれば本物だ。

Bはダメージの高さが魅力のコンボ。これもターゲットコンボ部分まででヒット状況を確認し、ヒットしていたらそのあとまで出すように。一応、ターゲットコンボとスーパーアーツの間に波動拳を挟むことも可能だが、その場合はコンボ補正の影響を大きく受け、かえってダメージが低くなってしまうことに注意しよう（そもそも神龍拳の場合は波動拳を挟むと距離的につながらないが）。

Cは下段攻撃から始まるヒット確認コンボで、実戦での利用価値は高い。プレイヤーによってはしゃがみ弱Ⓚ×2ではなく、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟからヒット確認する人もいるが、どちらかやりやすいほうを覚えればいいだろう（一応、前者には下段攻撃2連発という強みが、後者には硬直差で有利という強みがそれぞれ存在する）。

Dは空中ヒットスタートのコンボ。空中竜巻旋風脚はEXだと追い打ちしやすいが、弱〜強の空中竜巻旋風脚でも空中で1ヒットしかしなければ追い打ち可能である。実際の追い打ちは弱昇龍拳がベストだが、届かないようなときには立ち中Ⓚなどの通常技も使っていくこと。ちなみに、EX空中竜巻旋風脚は地上の相手に当てても追い打ち可能だ。

Eは昇龍拳ヒット後の相手にやられ判定が残っていることを利用したコンボ。基本的に画面端限定だが、画面端でも地上ヒットからだとユン・レミー・オロ・ダッドリー・ヤン・アレックスには入らないので注意。これとは逆に、ネクロ・Q・エレナの3キャラに対しては、画面中央でも狙うことができる（しかもQに対しては、何とBのターゲットコンボ→昇龍拳からも入ってしまう！）。

Fはダメージの大きい対空コンボ。ブロッキングされにくいので狙う価値は十分にある。

Gは竜巻旋風脚の1発目（ヒザ部分）空中ヒット後、相手にやられ判定が残っていることを利用したもの。しゃがみ強Ⓟ→キャンセル弱竜巻旋風脚と出し、空中ブロッキングミスを誘ってみよう。

HはSAゲージがないときの下段ヒット確認コンボで、ダウンを奪えるのが大きい。ただし、ユン・リュウ・レミー・ダッドリー・ショーン・ヤン・ケンには入らず、オロには導入部をしゃがみ弱Ⓚ×2にしないと入らない点に注意すること。

SEAN

熱風キッド

ショーン





VOICE LIST 声優：岩田 光央

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	うおっ、、、うぅ、、、
ダメージ1	あっ
ダメージ2	うわぁっ
気合声1	ふわぁーっ
気合声2	はーっ
気合声3	とぁっ
気合声4	とりゃっ
気合声5	やっ
必殺技時	シュート！
必殺技時	くらえ！ショウリュウ、、キャノン！
必殺技時	ハイパー、、、トルネード!!シュート！
必殺技時	ハドゥー、、、バースト！
必殺技時（投げ）	もらった！
必殺技時（投げ失敗）	まじい
登場時	おっす！よろしくお願いします！
登場時	手加減なしっすよ！
挑発時、登場時	シュッ
挑発時	あれ？
勝利時	イエーイ
勝利時	やったぜ！

CAPCOM STAFF COMMENT

ドラゴンスマッシュは、魂こめて造りました。1本でだめなら2本です。
今回のショーンと言えばこれって感じです。変ですか？　そうですか…　。
あと遠距離強パンチもお気に入りです。殴りたおして下さい。【野山】

今回のショーンは自分で技をアレンジして、成長していこうとする過程を演出してみました。ショーンタックルの後のマウントポジションからの打撃も様になってきました。ドラゴンスマッシュも若さ爆発です！　通常技の当たりの強さもまずまずな感じですよ。【Neo_G】

COMBO MANIA

素早く、かつ豪快に決めろ!!

SEAN

担当：アストロ

ショーンの連続技はどれも実用的なものばかり。特に小技からSAにつなげられるので超強力だ。

A：しゃがみ弱Ⓚ×2→各種スーパーアーツ

※ハドウバーストの場合



B：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→ハイパートルネード

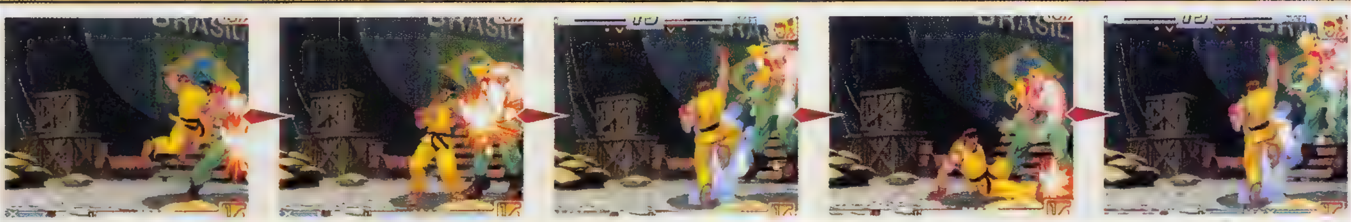


C：パーソナルアクション→立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→ドラゴンスマッシュ→ハドウバースト（orショウリュウキャノン）



D：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→ショウリュウキャノン→しゃがみ中Ⓚ→ショウリュウキャノン

※相手キャラ／アレックス



E：近距離立ち中Ⓟ・立ち強Ⓚ（空中ヒット）→ハドウバースト

F：➡＋強Ⓚ→ハドウバースト

ショーンのコンボはどれも味気ないが、実戦で決められるものが多いのも事実。

特にAの連続技は、機動力の高いショーンにとって最大の武器だ。しゃがみ弱Ⓚ×2からスーパーアーツにつなげるというものだが、密着かほんの少し離れた間合いからでないと、2発目のしゃがみ弱Ⓚが空振りしてしまう場合がある。しかし、基本的に近距離戦重視のショーンには、あまり気にならないだろう。

なお、各種スーパーアーツとはどのスーパーアーツでも決められることを意味している。ハドウバーストとハイパートルネードは、しゃがみ弱Ⓚが2発入ってキャンセルに失敗しなければ、確実に連続技になる。ここで注意しなくてはならないのが、スーパーアーツⅡのショウリュウキャノン。少し離れた間合いでしゃがみ弱Ⓚが2発入った場合は、届かずに空振りしてしまうことが多いので、このスーパーアーツで狙う場合は密着でしゃがみ弱Ⓚを当てなくてはならない。

次にBの連続技だが、最初のジャンプ強Ⓟを当てなくても、近距離立ち強Ⓚさえ当たれば決めることができる。この連続技は、「ストⅢ」ならではのノーキャンセルでスーパーアーツにつなげるやり方で、「2nd」に比べるとかなり難しくなっている。近距離立ち強Ⓚをしゃがみヒットさせれば簡単につなげられるのだが、立ちヒットだと4フレームしか有利にならず、ハイパートルネードの発生が3フレームとなっているので、実に1フレームの猶予しかない。だが、決められるようになればいろいろな状況から狙うことができるので、マスターしておきたい連続技だ。

Cの連続技はまさに魅せ技そのもの。ダメージが小さく意外と難しいので、実戦ではまず必要ないだろうが、一応解説しておこう。パーソナルアクションのあと少し前に歩いてから立ち弱Ⓟを当てると、続けて最初におこなったパーソナルアクションのボールがヒットする。すると、ショーンはノックバックしなくなるので、直後に近距離立ち強Ⓟを決めることができるのだ。あとは、そのままドラゴンスマッシュ→ハドウバーストorショウリュウキャノンにつなげよう。

Dの連続技も画面端限定で、決められるキャラもアレックスのみと、かなり条件が限られてくる。しゃがみ中Ⓚは1回目のショウリュウキャノン後に最速で出せばOK。うまくヒットしたら、さらにショウリュウキャノンへつなげよう。

最後にEとF（後者は画面端限定）だが、これらは厳密にいうと連続技ではなく、ハドウバーストを空中ブロッキングされる可能性がある。しかし、ハドウバーストを引きつけて出せばブロッキングされにくいので、十分狙っていけるぞ。

NECRO

バイオサイバー

ネクロ



CAPCOM STAFF COMMENT

早いもので、ストⅢ1stから参加させて頂いていた僕ももはや20歳 とちょっと。「大人になったらブロッキングの一つも出来ないと 」と世間では言いますが、僕は出来ません。
イエー、ちゅんでした!! みなさんおつかれさまでした！ 【Chun】

伸びてます。とにかく伸びてます。何か今までは伸び具合が甘いような気がしたので、一応微妙に調整しながら決めた結果が今の長さなんですがどうですか？ 開発中はもっと伸びてた時もあったんですけどね……やっぱりゴムはびよよょょーーーんと伸びないといかんですよ 【Neo_G】

VOICE LIST 声優：LAWRENCE BAYNE

KO時	あぁぁーーっ
KO崩れ時	あぁぁぁ……
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	うっだーっ
気合声2	ふーわぁっ
気合声3	うぅーっ
気合声4	はいっ
気合声5	はーいっ
気合声6	ふあーいっ
必殺技時	Magnostorm
必殺技時	Slam dance !
必殺技時	Electric snake !
登場時	Hey, freak this !
登場時	Just like the rest !
登場時	Let's get it on
登場時	Sorry, I'm late !
挑発時	れろれろれろれろ
勝利時	はぁーーーーーっ
勝利時	Outta my way !

エフィー 声優：天野 由梨

NECRO勝利時	はぁーーーーーっ
NECRO勝利時	Outta my way

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

COMBO MANIA NECRO

激ムズから1発スタンまでお好きなように

担当：MVP

追撃可能な技の組み合わせで、実にさまざまなかたちが存在するネクロの連続技。実践してみよう。

A：←+中Ⓚ→中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→→+強Ⓟ



B：しゃがみ弱Ⓚ→弱トルネイドフック→→+強Ⓟ×3→←+中Ⓟ→超電磁ストーム

※相手キャラ／アレックス



C：←+強Ⓟ→→+強Ⓟ→←+中Ⓟ→超電磁ストーム

D：リープアタック→超電磁ストーム

E：ジャンプ中↓要素+Ⓚ(空中ヒット)→超電磁ストーム

F：ジャンプ強Ⓚ→エレクトリックスネーク

G：←+強Ⓚ→立ち中Ⓟ→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→エレクトリックスネーク→→+強Ⓟ

※相手キャラ／豪鬼



ネクロのコンボで核を握っているのが、→+強Ⓟのエルボーキャノン(以下、エルボー)。ダメージ、スタン値、追撃判定、すべて優れているのが特徴。

Aはエレクトリックスネーク使用時の基本連続技。画面端限定だが、スタン値が高く常に狙っていくべき連続技だ。弱電磁ブラストが入る間合いは決まっていて、中トルネイドフック後ならその間合いがばっちりと合っている。最速で弱電磁ブラストを出していこう。

Bも画面端限定。この連続技は弱トルネイドフックからの追い打ちがすごいところ。本来は←+中Ⓟやエルボー1発→立ち弱Ⓟなどを入れていくのだが、アレックスとヒューゴーに限り、エルボーが3発入ってしまうのが見どころだ。ただし、エルボーのつなぎは1フレームの誤差も許されないので、実際に入れるのはかなり難しい。この連続技の派生として、いきなりエルボー×6→←+中Ⓟ～というのもあり、こちらはさらに難易度がアップする。一応、手動で確認は取れているが……1回でも決めたらヒーロー間違いなしだ。

Cも画面端限定。これは←+強Ⓟで浮かせてからのコンボで、やや早めにエルボーを当てるのがポイント。←+中Ⓟはキャラによって非常に難しくなる。Dはエレクトリックスネークでも代用できる。ダメージの高さが特徴。

Eはよくある空中コンボ。ドリルキックからだけではなくて、普通のジャンプ攻撃からでも狙っていける。もちろん相手はブロッキング可能だ。

Fは跳び込みからの簡易連続技。超電磁ストームだと距離の制限があるので注意したい。

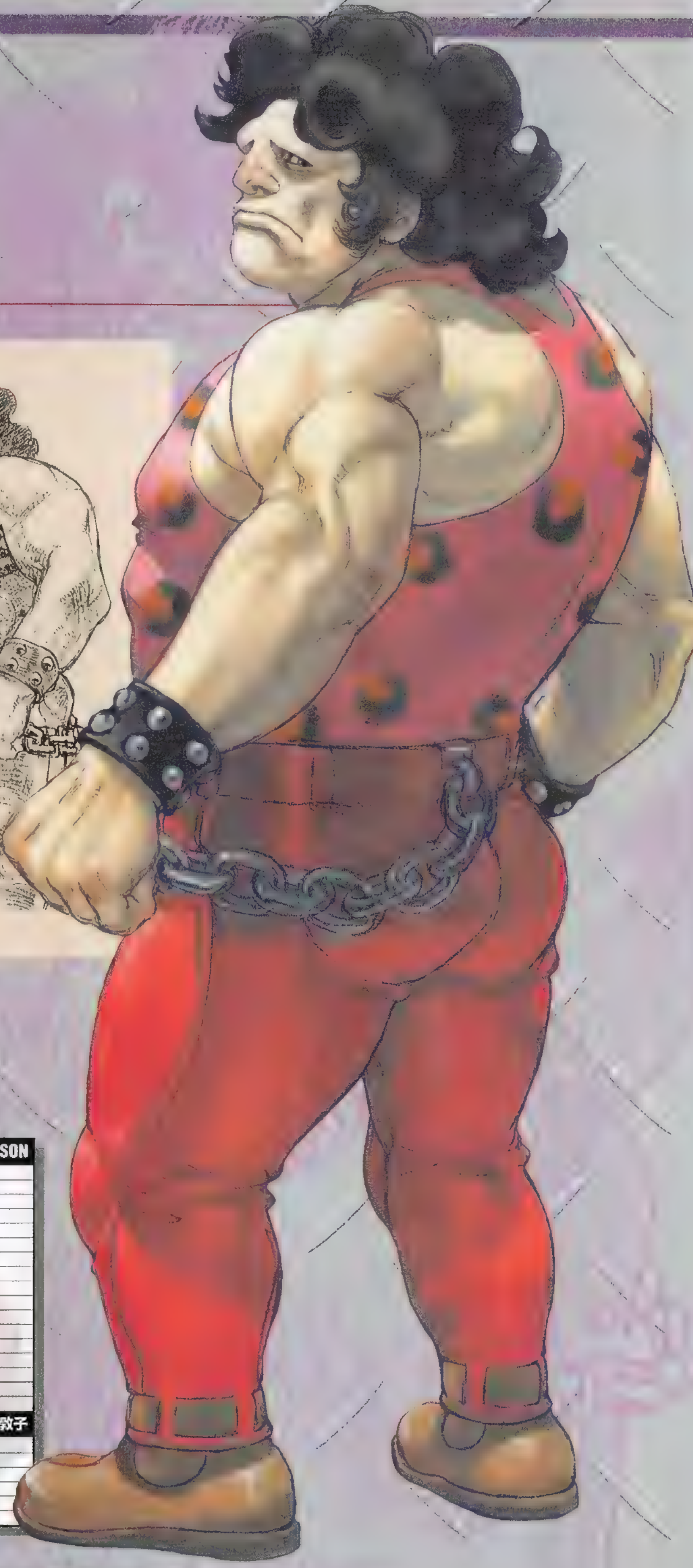
Gはスタンゲージが短くキャラの判定が普通な豪鬼に決めると、なんと1発スタンになる連続技(画面端限定)。密着から←+強Ⓚスタートで、弱電磁ブラストまでは最速でつないでいく。弱電磁ブラストのあとは若干遅らせてからキャンセルをかけないと拾えず、遅すぎてもダメ。この遅らせ具合がこの連続技のポイントだ。あとは、エレクトリックスネークの上にバウンドするかたちとなった豪鬼に、とどめで→+強Ⓟ。

HUGO

鉄血の大巨人

ヒューゴー





STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

VOICE LIST	声優：LEN CARLSON
KO時	ウーーッ、、
KO崩れ時	ううううぅ、、、うっう
ダメージ1	うっ
ダメージ2	おうっ
気合声1	だーっ
気合声2	ふんっ
気合声3	だぁっ
気合声4	しょあーっ
気合声5	がぁーっ
気合声6	いやーっ
必殺技時	Hammer Mountain
必殺技時	Megaton Press
必殺技時	Ein, Zwei, Drei, Ende!!
必殺技時	Back breaker
登場時	Besiege
登場時、挑発時	C'moon
勝利時	I'm NO.1
	ポイズン　声優：田中 敦子
HUGO登場時	あんたの出番よ
HUGO勝利時	ちょっとはやるようね
HUGO勝利時	ごほうびよ
HUGO勝利時	もう終わり？
HUGO勝利時	弱すぎるわね
HUGO敗北時	なにやってんのよ

CAPCOM STAFF COMMENT

ヒューゴーの新勝利は右腕を突き上げるポーズですが、開発当時ではその右腕で色々なことをしていました。靴下ハメてたり、中指突き立てたり…その殆どがボツくらいましたね…次回こそは!! 唯一の新必殺技ミートスカッシャーは、一番はじめのラフ画ではもっと嬉しそうに飛んでいました。ええ、そりゃもうヤバイくらいに……。【酒井 涼介】

新必殺技ミートスカッシャーですが、最初のネタ出しの段階では本当に画面外に掴んだまま連れていこうか、などと考えていたのですが……冗談です……それはともかく、この技が加わって投げキャラとして更なる進化を遂げたヒューゴー。もう投げて投げて投げまくりましょう。【Neo_G】

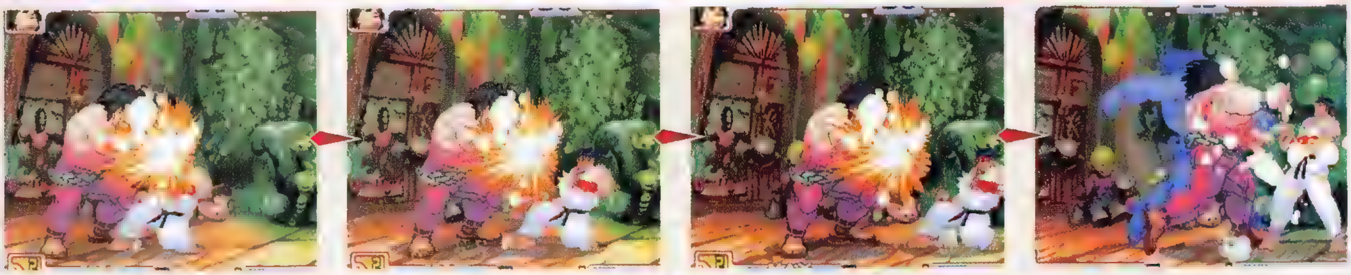
COMBO MANIA HUGO

夢のパーム3発コンボにチャレンジせよ！

担当：VMT-RED

ジャイアントパームボンバーやウルトラスルーといったコンボ始動技が大活躍！

A：強ジャイアントパームボンバー→中ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー→ハンマーマウンテン



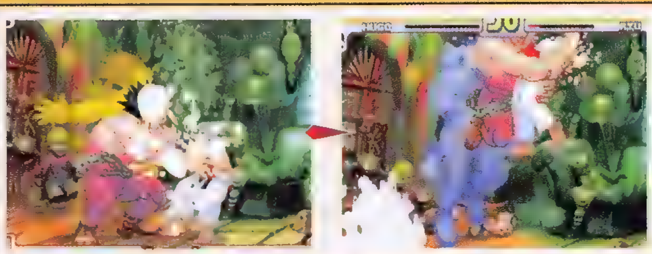
B：強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー→EXモンスターラリアット



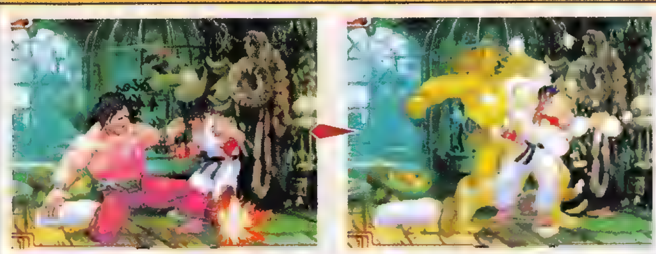
C：ウルトラスルー→ジャイアントパームボンバー→メガトンプレス



D：EXジャイアントパームボンバー→メガトンプレス



E：しゃがみ弱Ⓚ→EXモンスターラリアット



F：しゃがみ弱Ⓟ×2→ハンマーマウンテン

Aは豪鬼、レミーといったスタンゲージの短いキャラなら確実にスタンを奪える超強力コンボ。ハンマーマウンテン（以下ハンマー）は、SAキャンセルで発動したあと、少し走って（ボタン押しっぱなし）から出さないとつながらないので注意。また、初段しゃがみヒットが条件なので、さすがに実戦で狙えるチャンスは少ない。しゃがみ強Ⓚなどをブロッキング後に狙ってみるといいだろう。

強ジャイアントパームボンバー（以下パーム）→弱パーム～にすれば、立ちヒットでも問題なくつながるため、かなり実戦的になる。ハンマーのストックがない場合や、ほかのスーパーアーツ選択時は、弱パームから立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓚなどへつなげるといい。相手が立ち状態なら、BのようにEXモンスターラリアットを決めることも可能だ。強パーム→弱パームを決めれば、EX必殺技1回分のゲージが確実に溜まることも覚えておこう。

Cの連続技は完全に画面端限定というわけではなく、パームが届けばたいていつながる。ウルトラスルー→メガトンプレスよりも特にスタン値の面で魅力的だ。また、ウルトラスルーはこの場合に限らず基本的に強を使うようにしよう。跳ね返り方が大きく、連続技が狙いやすい。

EXパームは地上ヒットでも相手が浮くので、メガトンプレス選択時は起き上がりなどに重ねてDのコンボを狙うのもいい。このコンボは必ずしもSAキャンセルする必要はなく、ノーキャンセルでも素早く強メガトンプレスを出せばつながる。同様に、中や強のシュートダウンバックブリーカーやモンスターラリアットでも拾うことが可能だ。

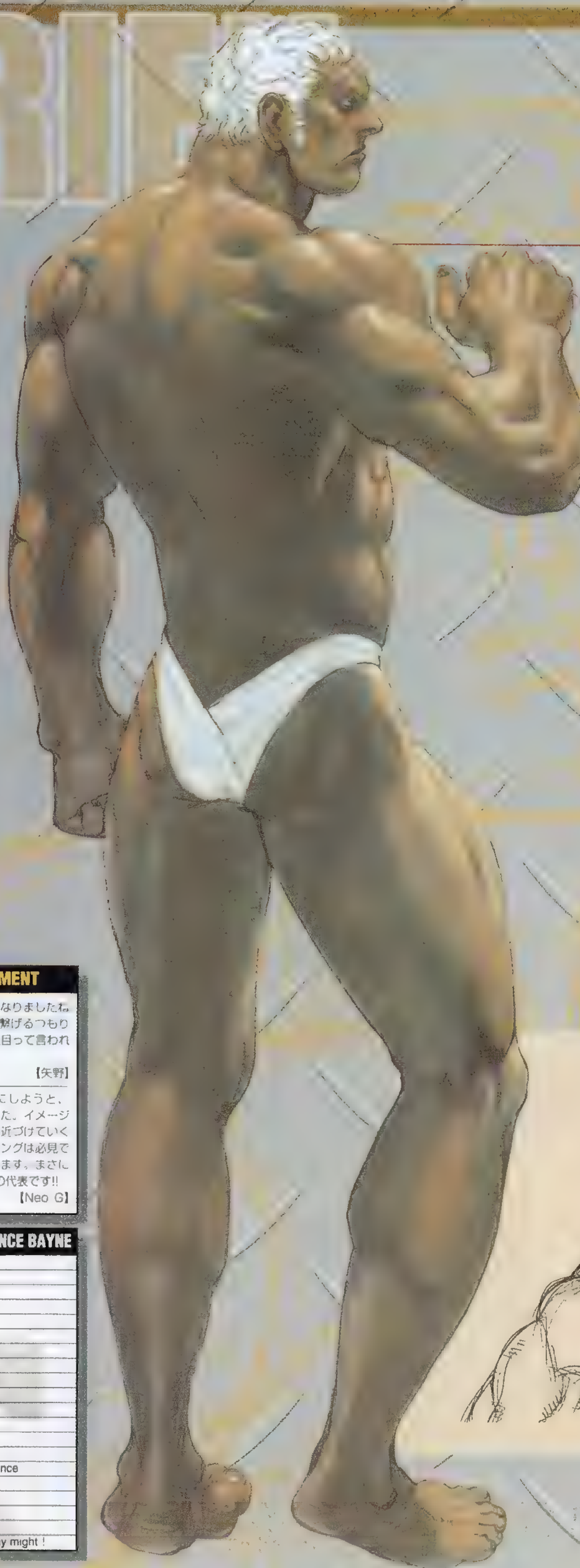
弱攻撃からEXモンスターラリアットへつなぐ場合は、Eのようにしゃがみ弱Ⓚからがつなぎやすい（距離があってもつながりやすい）。

Fは少し距離が離れただけでつながらなくなるので注意。ブロッキング後の反撃など、完全密着の状態から狙うようにしよう。

URIEN

反逆の使徒

ユリアン





CAPCOM STAFF COMMENT

ユリアンは前回と比べてかなり強くなりましたね。追加したTCは当初、中段→上段で繋げるつもりでしたがネオジーに強すぎるから駄目って言われました。
いいけど。【矢野】

「総統閣下」にふさわしいキャラにしようと、様々なマイナーチェンジを行いました。イメージ的には前作のギルの性能に少しずつ近づけていくという感じですね。あと、エンディングは必見です！　ユリアン具合がかなり出ています。まさに「しゃべらなければかっこいい男」の代表です!!
【Neo G】

VOICE LIST　声優：LAWRENCE BAYNE

KO時	くわぁーっ
KO崩れ時	あぁぁぁー、、、
ダメージ1	ううっ
ダメージ2	うっ
気合声1	はっ
気合声2	いやーっ
気合声3	うぁっ
気合声4	うわっ
必殺技時	Aegis reflector !
必殺技時	Crush !
必殺技時	Destroy !
必殺技時	Tyrant punish !
必殺技時	Jupiter thunder !
必殺技時	Kill!!
登場時	you've got no chance
登場時	Get ready to die
勝利時	あっははははーっ
勝利時	You died !
勝利時	Pitiful scum
勝利時	Tremble before my might !

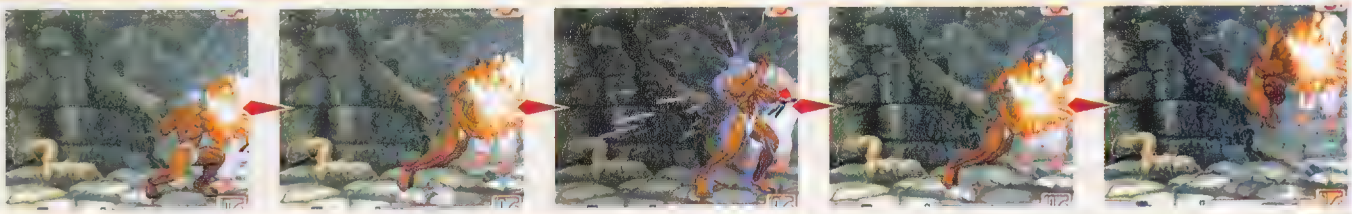
COMBO MANIA URIEN

タメ時間を把握するのが最重要課題！

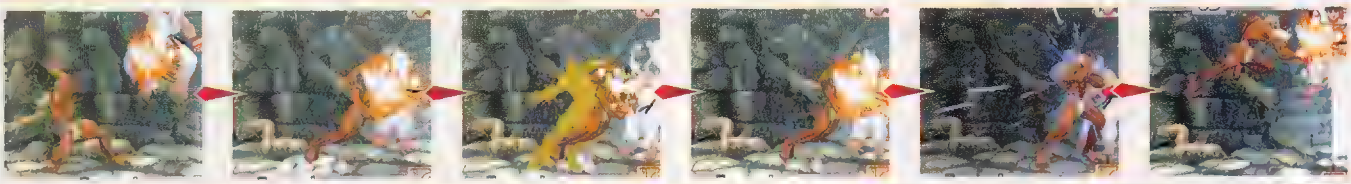
担当：MVP

設置型のスーパーアーツは無限の広がりを見せる。これを参考にしてオリジナルを模索してみよう。

A：しゃがみ強Ⓟ→チャリオットタックル→強エイジスリフレクター→チャリオットタックル×2→デンジャラスヘッドバット



B：メタリックスフィア→チャリオットタックル→EXチャリオットタックル→チャリオットタックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強Ⓟ



C：弱エイジスリフレクター（設置）→立ち中Ⓟ×6→しゃがみ強Ⓟ→チャリオットタックル→エイジスリフレクター→強チャリオットタックル



D：ジャンプ強Ⓟ→立ち弱Ⓟ・立ち中Ⓟ→EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ

E：強メタリックスフィア×6

F：リープアタック→タイラントパニッシュ

エイジスリフレクター（以下、リフレクター）を用いたコンボのバリエーションは無限といえるが、ここでは実戦的なものを抜粋してみた。

Aは画面端でのコンボで、リフレクター1枚なのに体力半分近くを奪うもの。ポイントはチャリオットタックル（以下、タックル）の硬直をなくすためにリフレクターを発動することと、タメを素早くおこなうことである。技を出したらすぐに溜めるようにしよう。また、このリフレクターはコンボに組み込むとダメージが落ちてしまうので、画面外に出現させるように強を使っている。

Bはメタリックスフィアが空中ヒットしたときのコンボ。このコンボの特徴は、相手を大きく画面端まで運ぶので、スタートがある程度画面中央でもいいところにある。EXタックルの2発目ヒット前に画面端ならOKだ。ちなみに、EXタックルは引きつけないと2発目が空振りするので注意。また、リフレクターはコンボに組み込むために弱を使う。あとはジャンプ強Ⓟを当てるだけだ。

Cは前半部分が大道芸で、後半部分が画面中央用のリフレクター基本コンボになっている。弱リフレクターを設置したら1回ダッシュしてジャンプで相手を跳び越し（相手にはリフレクターの近くにいてもらう）、着地と同時に立ち中Ⓟを6発当てる。立ち中Ⓟでのけぞるが、後ろのリフレクターに当たって跳ね返ってくるという具合だ。立ち中Ⓟを6回当てたら、次はしゃがみ強Ⓟを当てて浮かそう。ここから基本コンボ。タックル→キャンセルリフレクターでタックルの硬直をなくし、すぐに強のタックルを出すとちょうど拾えるぞ。リフレクターはどれでもいいのだが、そのあとの起き攻めを考えると強で出すのが望ましい。

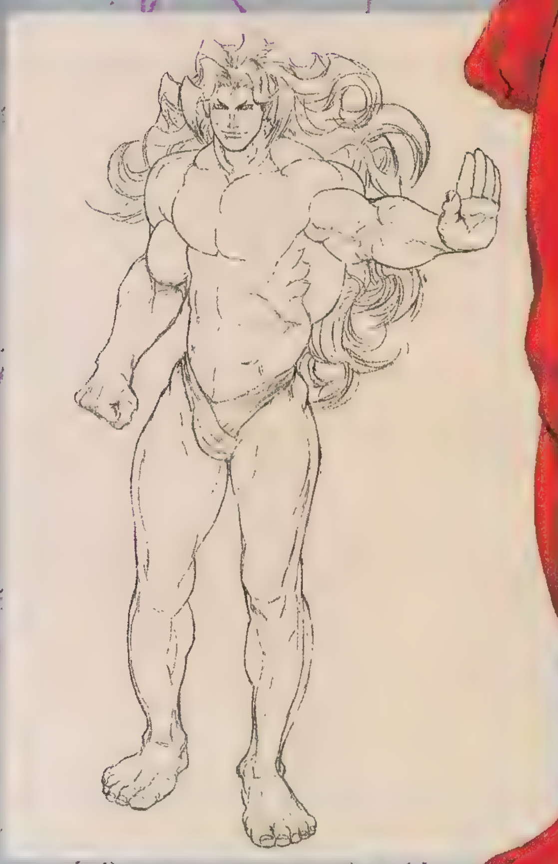
Dは最後のEXタックルからのタイラントパニッシュがポイント。1フレームのずれも許されないが、思ったより難易度は高くない。Eは画面端で空中ヒットの大道芸。Fは基本コンボということで。タイラントパニッシュを使うのなら、これ以外にもジャンプ強Ⓚからやしゃがみ弱Ⓟ×2からなども楽勝で決められるようにしておきたい。

GILL

神世紀の覇者

ギル





CAPCOM STAFF COMMENT

ギルは今回えげつないスーパーアーツを備えました。脅威の全方位攻撃を出されない様に上手く倒して下さい。健闘を期待します。ファイトッ!!
コーリンちょっとしか見えないよ！　俺のミスだよ！　ゴメン!!
【矢野】

ギルは今回「天帝」として現れました。「人を超越した者」として。その名にふさわしく今回はかなり手強いです。全画面攻撃までします。演出面でも「神々しさ」にこだわった作りをしました。余談ですが、ギルステージの建物は「だまし絵」のようになっています。良く見てみると………あれ？
【Neo G】

VOICE LIST　声優：LAWRENCE BAYNE

KO時	あぁぁあーっ
KO崩れ時	うおぉおーっ
ダメージ1	うっ
ダメージ2	おうっ
気合声1	うん
気合声2	んーっ
気合声3	うんっ
必殺技時	Die !
必殺技時	Pyrokinesis !
必殺技時	Cryokinesis !
必殺技時	Resurrection !
必殺技時	Let me be the blesser of all souls...
必殺技時	Welcome to your death !
登場時	The mark of my dignity shall scar thy DNA!
挑発時	あーっ、はははははーっ
勝利時	I am your god !
勝利時	Kneel before your master !

ISLAND
ストⅢ3rd アイランド

担当：Mio

長らくお待たせ～!! カラーイラストはたくさん来たから選ぶの苦労したよ。それでもできるだけ載せてみたんだけどどうかな？ モノクロページにもアイランドがあるので（160ページ）そっちも見てね！



◆（神奈川県　みミM－！さん）
☆歩いてゆける、たとえどんな闇の中にいてもあなたが照らしてくれるから。



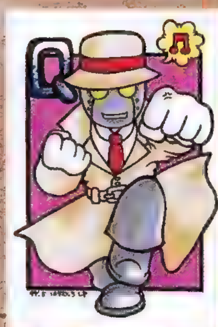
◆（福岡県　やすきち君）
☆お前なら応えられるはずだ、この拳に。



◆（福岡県　萩原光之郎君）
☆今回また一段と身軽さアップだよね。



◆（京都府　ERIさん）
☆その顔を上げて……見えるはずの何かに気付いて……！



◆（神奈川県　モンテスQしきさん）
☆それ行け僕らの防御力怪人（謎）!!



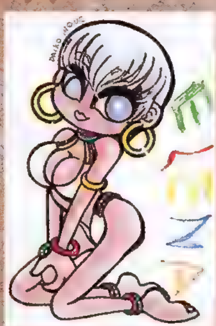
◆（埼玉県　しょは－なそうさん）
☆今回の投稿数NO・1キャラだったかも……。



◆（山形県　松吉君）
☆スピード&パワー娘！ おまけに大変元気。



◆（東京都　ウニマル君）
☆アレンジきいとります。アジア美人特有の涼しい目元もステキ。



◆（長野県　井上大子さん）
☆どんな人も「自分だけのダンス」を持ってるの。



◆（大阪府　プリンス誠君）
☆驚くことないでしょ、アタシ忍者だよ？



◆（広島県　CASAさん）
☆兄弟だけど顔似てない二人だよね（？）。



◆（埼玉県　みず沢愁さん）
☆やはりお姉様はボスって感じですか（失礼）。



◆（埼玉県　水上ろんど君）
☆僕らのヒロインはやっぱり強かった！



◆（広島県　谷本直樹君）
☆濃い～人もいい人だったりするって！（続く）

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Ending Collection

エンディングコレクション

春麗

CHUN-LI Ending

「おねえちゃーん！」
「もう大丈夫よ……」

……あの事件からもう半年
助け出した女の子を
しっかりと抱きとめたとき、
あたしにとっての「闘い」とは
何なのか、解った気がした……

……父さんが守ろうとした故郷

「ヤッ！」「ハーッ！」

……世界中で出会った、
心優しい人たち

「ハッ！」「タァァーッ！」

本当の強さ、本当の優しさ、
本当の美しさをこの子達に伝える

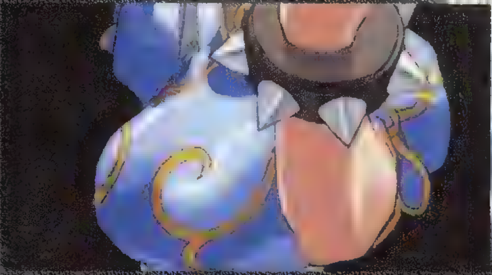
それがこれからの、あたしの生き方

鍛え手を、明日のために
想いをつなぐ、未来のために！

「イーーーヤッッ!!」

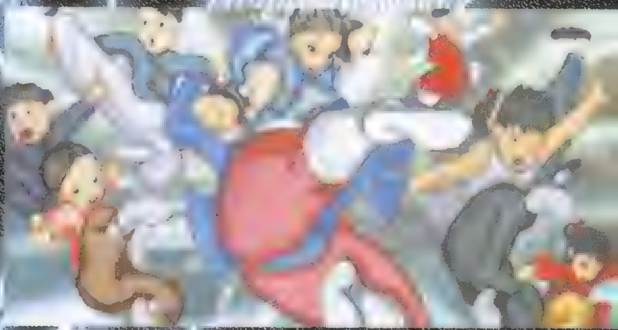














STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

まこと

MAKOTO Ending

勝った…
勝ったぜよ！

もう、うちの技に
かなうヤツはおらん

これで嶺童館（りんどうかん）の名前も
全国に轟くちゅうもんじゃ！

嶺童館の美少年師範のうわさは
またたく間に全国に広がり、
腕に覚えのある武道家たちが
こぞって土佐に詰め寄った。

チェストォーーーーッッ!!
ドッしゃアアーーーーーッッ!!

はーい、最後尾はこっちですー
押さないで、順番にー！

今日の組み手は30人までですー
予約の方は別の列へお願いしますー

マサルや…こりゃあ
大盛況じゃのう
まことが帰ってきてから
急に入門希望者が増えおった

ほんとうにあの子のおかげです
兄として誇りに思いますよ
なにせ僕は長男といっても
てんで武術の才能はないですから
やっぱりうちの看板は
まことに任せましょう
じいちゃん、僕は明日から
出張なので、あと頼みます

セィヤアアアーーーッ!!
まだまだ!!
こっからじゃあ!!



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

レミー

REMY Ending



何度潜っても
このビスケーの海は冷たい
俺の癒されぬ心のように……

（潮の流れがだんだん強くなっている）
（ここに来るのも
　これが最後になるだろう……）

闇の中でずっと
あがきつづけていた

晴れぬ闇を
別の闇で塗り替えようと……

結局俺は……俺達を残し
消えていった父に……

「格闘家」という名前に
闇を背負わせたかっただけなのか

……まだあいつを
許したわけじゃないんだ

だけど……このままじゃ
何も変わらない

だから忘れることにするよ

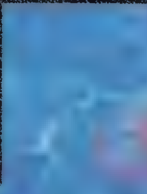
それが俺達の
幸せにつながると信じて

さよなら……ねえさん」

いびつな愛に別れを告げたレミーは
帰路に一条の光を見た

暗闇しか映さぬと
信じていたその瞳に

その光が何なのかを確かめるため、
青年はまた歩き出す……





トゥエルヴ

TWELVE Ending

クレイドル内圧、正常値維持
問題ありません

主任、ドクターがお戻りです……

お帰りなさいませ、ドクター呉
すでに12号及び14号は回収、
リラクメーション処理も終了しました

……やつの様子はどうだ？

まさに完璧です
細胞核の一つ一つにいたるまで
すべて作戦前の状態に復元しています
ユリアン閣下の人体再構成理論は
やはり素晴らしいの一言です！
この技術さえあれば……人類が夢見た
不老不死が実現されるでしょう
あとはミッション毎の記憶損失率を
0.0001%以下にできれば……

「死なない戦士」の誕生、というわけか

ふふふ……苦痛も快楽もリセットされ
さながら母親の胎内の気分かね？
深い眠りの中で
お前はどんな夢を見ている？

いえ……彼にそんな芸当はできません
彼は永遠に記憶を書き換えられ続ける
のです……夢など見る暇もなく

………長生きも考えものだな！
フォハッハッハッハ……





Q

・・・以上がこの10日間、全世界で
起きた13件の猟奇事件ファイルです
これらの現場写真を見て・・・
皆さん何かお気づきになりませんか？

なんだいジュリアン
ずいぶんもったいぶるじゃないか
まさか「トレンチコートの怪しい男が
写ってる」なんてのは止してくれよ！

デビッド・・・あなたには
テレパスの才能があるみたいね
ここを見て・・・すべての写真に
トレンチコートの男が写ってるわ

おい？冗談だろ？
事件は世界中にまたがってるんだぜ！
同一人物のわけがない！

よほど服装の趣味が
似ていなきゃ、ね
とにかく・・・事件は「謎の男」という
キーワードでつながったというわけよ

で、その男の身元は分かったのかね？

残念ながら・・・
しかし画像解析によって男の顔を
合成することができました
正確には「顔」ではないのですが
・・・ご覧ください

何だこりゃ!?
仮面・・・鉄仮面か？

よし、このデータを各支部に送れ！
シークレットレベル4だ
君たちは直ちにチームを編成し
この男の調査に当たれ・・・解散！







アレックス

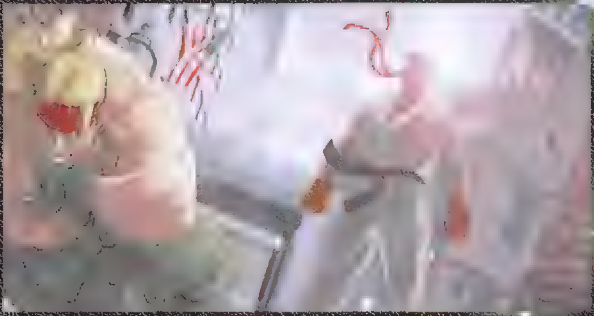
ALEX Ending

ダッ……！
まさか一撃も返せないなんて……！
(……うわさ以上の強さだ……)



「キャンプの約束を破ってすまない
　パットには謝っておいてくれ」

「……自分でもどうしようもないと
　思っている」



「あの男に会って闘ってみたい
　いまはそれ以外、頭にないんだ」

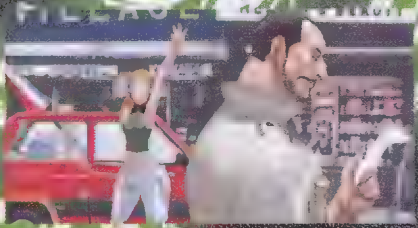
「しばらく留守にする……
　また会おう、トム」

(……あいつも見つけちまったか)
(やっとおまえにとって
　俺が役不足になれたって事だな)
(戻ってきたら確かめてやるぞ
　……強くなってこいよ！)



パパー！ねえ、アレクは？
ちゃんと起きてた？
湖のそばにテント立てるのは
アレクにも手伝ってもらわなきゃ

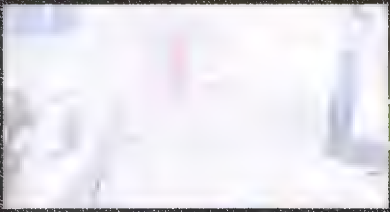
ねえ！パパったら！

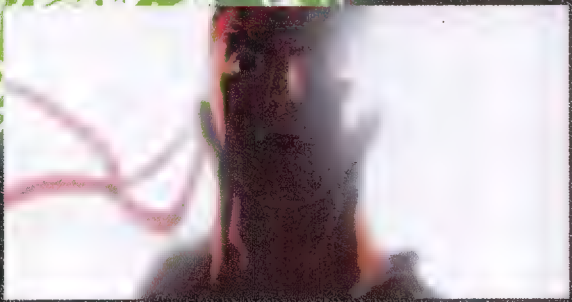


どうした！　それで終わりか！

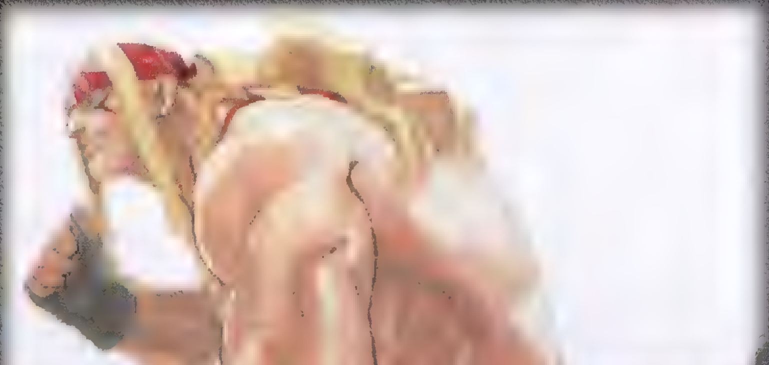
フフ……まさか！
ここからが見せ場だ！

いくぜ！









ユン

YUN Ending

素晴らしい闘いだった！
善戦に敬意を表して
あの街は君たちに任せよう
私の計画においても充分配慮し
最大限の権利を与えることにするよ

バカ野郎！　俺はその計画そのものを
やめろって言ってんだよ！
理想の社会だ？
寝ぼけてんじゃねえ!!

私はもっとも合理的で理想的な案を
提示しているのだよ
もちろん、強制ではない
選ぶのは君たちの意思だ
だが……そう悠長に
構えてもいられない

我々が原始の頃より抱く2つの力……
生と死、生産と破壊、愛と憎悪……
人がさまざまに呼ぶそのバランス
近い将来……それは崩壊する！
逃れられぬ悲劇を生き抜くために
私は『2つの力の共生』を唱えるのだ

ハハハハ！
新しい興味がわいてきたぞ
ファイターという種が
いかに破滅の闇を生き抜くのか
じっくり楽しませてもらうよ！

兄貴……なんだか
イヤな予感がする
気になるな……あいつの言ってたこと

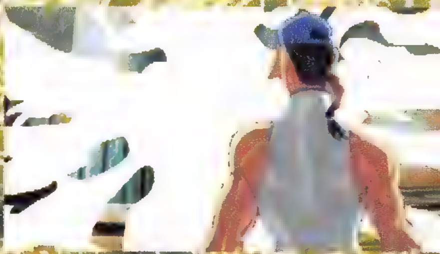
おい、しっかりしろよヤン！
街のリーダーは俺達なんだぜ？
あんな神様きどりの説教野郎に
好き勝手させるか！

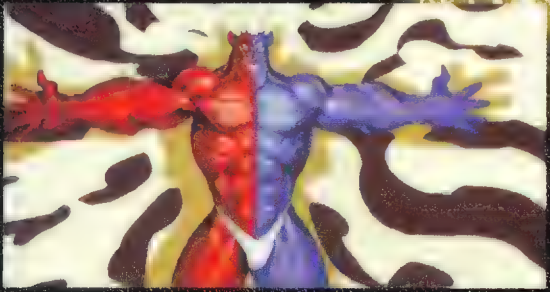
街へ戻るぞ！
夢を叶えにな！

















ヤン

YANG Ending

もう！いい加減に…
兄弟ゲンカはやめてよ！
あんたたちっていつもこう！
なあにが「街のために」よ…
何週間も留守にして心配かけさせて
戻ってきたと思えばまたケンカ！
どっかで、くたばっちゃえば!?

こーのオンナあ…
こっちの苦労も知らずによお！
俺たちが闘ってなきゃこの街は
ヤバい事になってたんだぜ
てめえんトコの不味い炒飯で
商売できなくなっても知らねえぞ！

な・に・が
マズいですってえ!?

ああ…やっぱりホイメイは
兄貴の事…
かなわないよなあ…

お姉ちゃんって
本当に不器用よね
心配でたまらないのに
意地はっちゃって…
2人が帰ってくるまで、ろくに
ゴハンも食べなかったんだよ

シャオメイ…

街も大事だけど
ヤンたちはもっと大事なの
だから、無茶はしないで！
ね？

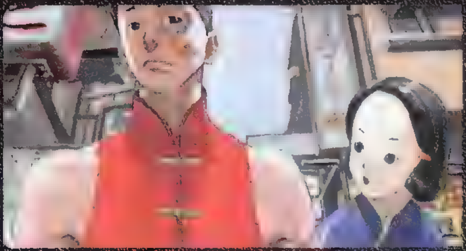
うん…解ったよ
心配かけてごめんな

（あたしだって…
　お姉ちゃんに負けられないもの
（勇気を出さなきゃ！）



















STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

ダッドリー

DUDLEY Ending

「セントスウィザン」の可憐さ
「アブラハムダービー」の芳香

「ティンティーベス」の優雅さ
「アンクルウォルター」の風格……

父よ……
あなたの遺したこのローズガーデン
今日も変わらぬ美しさで
私の心を癒してくれますよ

ダッドリー様……そろそろお時間が……

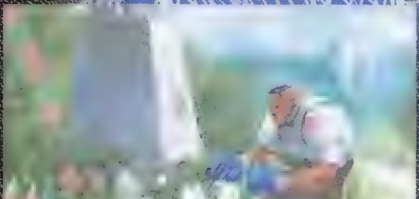
そうか、今夜は大切な
王座防衛試合の日だったな
試合は、何時からだったかな？

今夜8時からでございます

何だと!?
……あと、8時間しかないではないか！

急いで屋敷に戻るぞ！









リュウ

RYU Ending



「真の格闘家とは？」

「なんのために強くなるのか？
勝利の先に何が見えるのか？」

若い頃はこんな疑問が浮かんだら
一日中滝から離れなかった……

あるがままを受け入れればいいのか

それとも苦悩の末、見つけ出すのか

……

フッ……まだまだ、だな

今の俺は
落ち葉の行方も知らない

強者を求め、この腕が震う限り……

指一本にでも、力がこもる限り……

闘うだけだ！



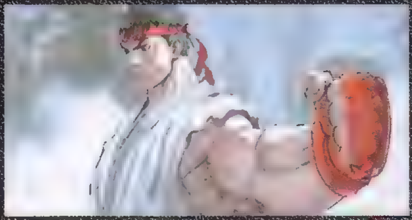


















いぶき

IBUKI Ending

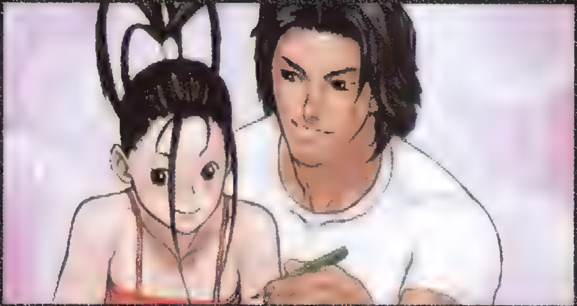
「私立百日紅大学」
あたしもいよいよ大学生かぁ

いままで修行づけの人生だったけど
これで世間並みの女の子になれるわ

新しい出会い、キャンパスラブ……
お約束だけど憧れよねー



「やあ、君、かわいいね」
「うちのサークルに入らないか？
　とっても楽しいよ！」



それからあたしは
毎日のようにサークル活動……

かっこいい先輩と……

時間忍術訓練
水とんの術
凧の大凧乗り

……あれ？





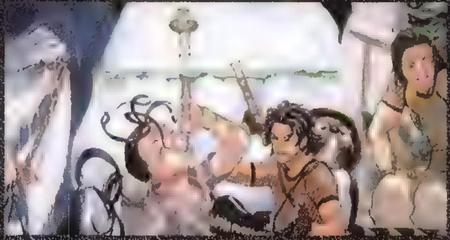
「はははは！いぶきクン！
　まだまだワキが甘いなあ！」
「そんな調子じゃ、振動斬
　ザックリいっちゃうぞ！」
「忍術研究ってのは楽しいねえ！
　あっはははははは!!」

……あれ？





こんなハズじゃ、
なかった……の……に？





オロ

ORO Ending

ひょひょひょ……こうしてまともな
修行をするのも50年ぶりじゃ

あの小僧に会うと
どうも昔の血が騒ぎ出していかん

あやつは面白い男じゃ……
しばらくは退屈せんですむかのお！

ん？
いま……あの奇妙なじいさんの
声がしたような……？
気のせいか……

あいつのことじゃ
今もせっせと修行しとるんじゃろな

思いっきり両手を使える相手に
なっちょってくれればいいがの

ま～あと15年ちゅうとこじゃな……

さ……ちっと休憩するかの～

にょっほ！





エレナ

ELENA Ending

── 親友のナルちゃんへ ──

「お元気ですか？
わたしはとっても元気でーす」

「フランスはちょうど収穫祭が
終わって、ちょっとさみしいです」

「こうしてひとりでお茶を飲んでると
楽しかった日本の夏を思い出します」

「ユカタを着て出かけた夏祭
夜空いっぱいの花火」

「私にはぜんぶが初めての体験で
格闘よりドキドキしちゃったほど」

「こんどは故郷の大草原に
ナルちゃん達を招待したいな」

「わたしの家族もきっとみんなを
気に入ると思います」

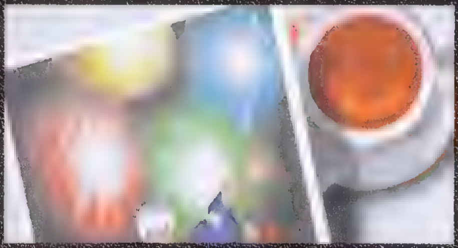
「次に会えるのは冬休みかな？
みんなはこれから受験勉強だよね」

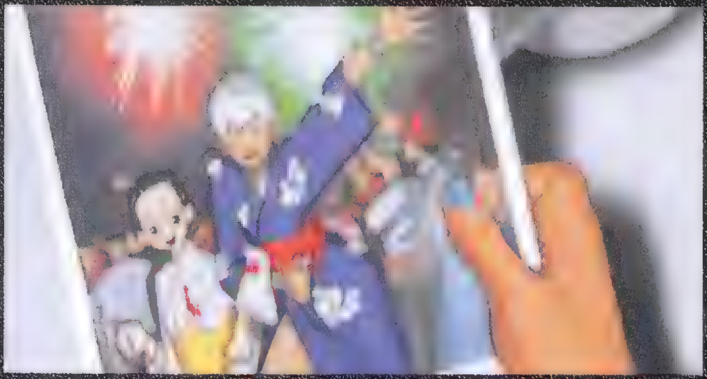
「体に気をつけてね
それじゃ、また会いましょう！」

さ……て、とっ！
あたしも勉強、がんばろっと！










豪鬼

GOUKI Ending

こちら「しんかい8000」
目標深度まであと180

観測ポイントには
1940秒後に到達

船影を確認
フェーズ3に移行……

……オ!?

あれは……?
まさか、人……バカなっ!?
信じられん!

なんだ!何が見えたんだ!
応答せよっ!!

おかしい、通信が切れ……
うわっ!?

ムラクラクン!!

天衝海轢刃!
【テンショウカイレキジン】











ケン

KEN Ending

いくぜ!!
昇――龍――拳ッッ!!

「ああ～～～ッと!!
　これは立てませんッ!!」
「試合終了ォ――ッ!!」
「やはり強いッ!
　ケン選手優勝決定―――ッ!!」
「全米バトルトーナメント史上
　初の3連覇!!」
「家族や友人たちも
　喜びに沸いています!!」

はっはっはっはっ!
どうだ、約束どおり30秒でKOだぜ

あ、そうだショーン……
こいつを!

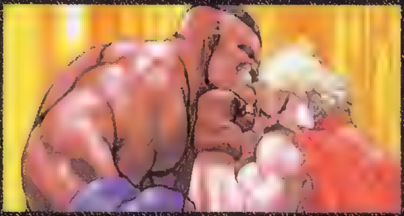
全米一のトロフィーだ!
これが欲しかったんだよな?

し、師匠ォ!
そーいう意味じゃないッスよお!
自分で取らなきゃ……
意味無いッス!

あ、そうだっけな!
まあ細かいことは気にするな

おまえもせめて予選ぐらいは
パッパと通過しなきゃ話にならんぜ

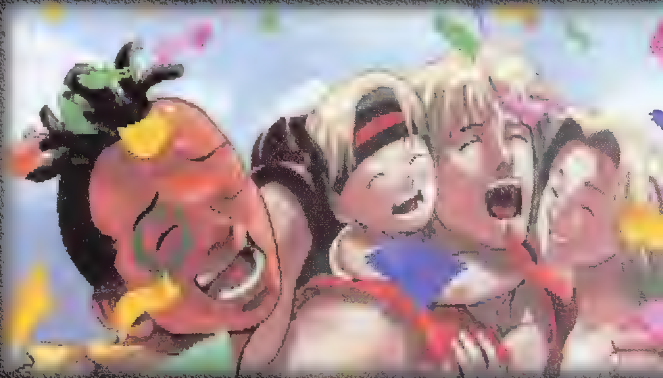
もっとも俺がいるから
優勝は無理だけどな!はっはっは!








ショーン

SEAN Ending

「優勝オーーーー!!」

「ついにショーン選手
初のトーナメント制覇を達成!!」

やった……ついにやった！

俺……全米一になったッ!!

これで師匠に追いつけたぜ……
ああ、夢みたいだ……

……い！……おい！ショーン！

（……あ……あれ？）

大丈夫か!?
よし……気が付いたな！

惜しかったな……
あと少しで予選突破だったのに

ま、修行が足りなかったって事だ
こりずに次は頑張れよ

心配するな、その悔しさは
俺の優勝で晴らしてやるぜ！

……そううまくいかねえか……
わ、待ってぇよオーーーッ!!





ネクロ

NECRO Ending

イリヤ――――ッ！
もうだめ～～～ェ!!

だめかッ
走れ、走るんだーッ！

もうすぐ国境の森だ、
そこまで頑張れッ！



上にいるぞ！
先頭車両に回り込め！
はさみうちにしろ！

2人の身柄を
A国の手に渡してはならん！
やつらの組織には……

ここまでかッ…
いや、まだだ！
いくぞエフィー!!

……イイイイヤアアアアッッッ



うあああああっ!!
イリヤ――――ッッ!!

エフィ――――ッッ!!

たすかった……

今度だけは……この体に
感謝したい気分だぜ……！







STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

ヒューゴー

HUGO Ending

お聞きくださいこの歓声！
特設リングが割れんばかりです！

世界最強タッグマッチ王座決定戦、
無制限一本勝負の勝者が、ついに……

げ
じ、地震だっ!!

ちょいと邪魔するよ——ッ！

アタイらは「H.W.A.」！
(ヒュージ・レスリング・アーミー)

今日からあんたらは
ウチの傘下に入ってもらう

それがイヤなら
このヒューゴーを倒していきな！

いままで50人チャレンジしたが
今や全員ウチの兵隊さ！

あーあ、何で俺たちがこんな
って、リュウ!?

はっはっはっ、これはいいな！
強そうなのがそろってるぞ！

(お前……けっこう
楽しんでないか!?)

さあ、どうしたい？
この顔ぶれを見てビビッたかい!?

文句がないようなら
ここをホームリングにしちまうよ!!

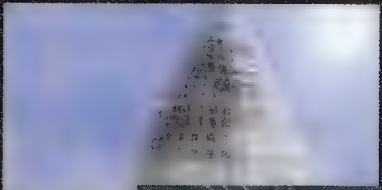






ユリアン

URIEN Ending



これが2000年にわたり
蓄積されつづけた「組織の頭脳」……

どれほどの価値か知らぬが
醜悪で滑稽、愚かの極みだ



結局ひとりでは何もできぬ
無能の寄せ集めではないかッ！

兄よ！そこでなにを見ている！

そこで世界が見えるのか？
理想社会とやらを見届けると？

フッ……フハハハ！
フッハッハッハッハッハッ!!



パーソナルチェック>
正統継承者本人ト認メマス

自爆コード入力>
A22ST8996HYXW……



……余には引き継ぐべき
使命も遺産もない！



今、この瞬間から
余の物語が始まるのだ

本年をもって定める!!
AU（アフターユリアン）元年と!!









開発者コメント集

〜Message for the Future〜

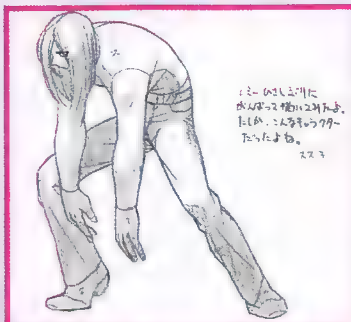
流麗至極なグラフィックの影に隠された開発者の心意気。そんな思いのたけを、イラストとともに語ってもらったぞ。普段はなかなかお目にかかれない貴重なビジュアルの数々。ここに、もう一つのストⅢ3rdがある!!!

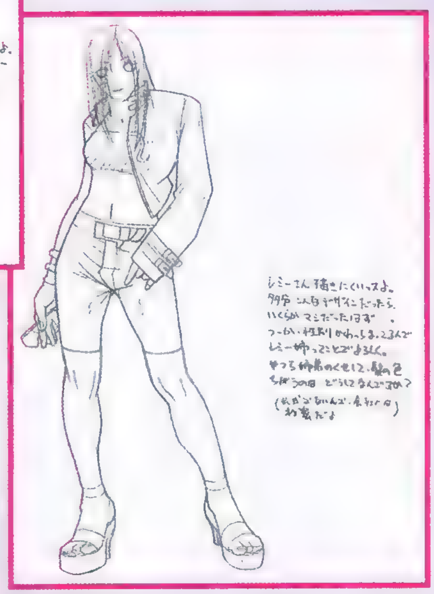


⬆使えないように作った吹上が……みなさんウマイです!（井川 純）

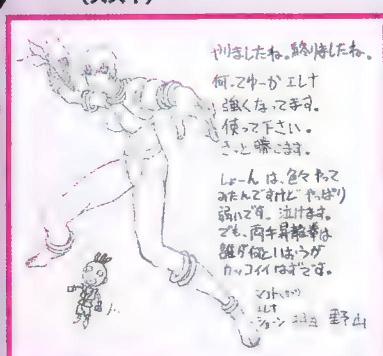


⬆ストリートファイターは永遠に不滅です。（中島）



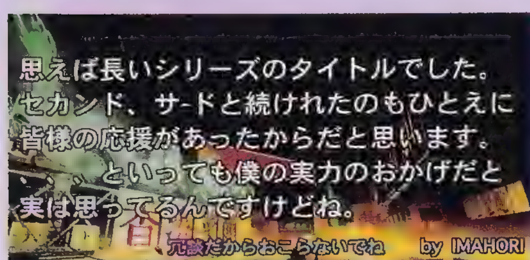


⬆➡もう、レミー描けないや。ごめん。（スズキ）





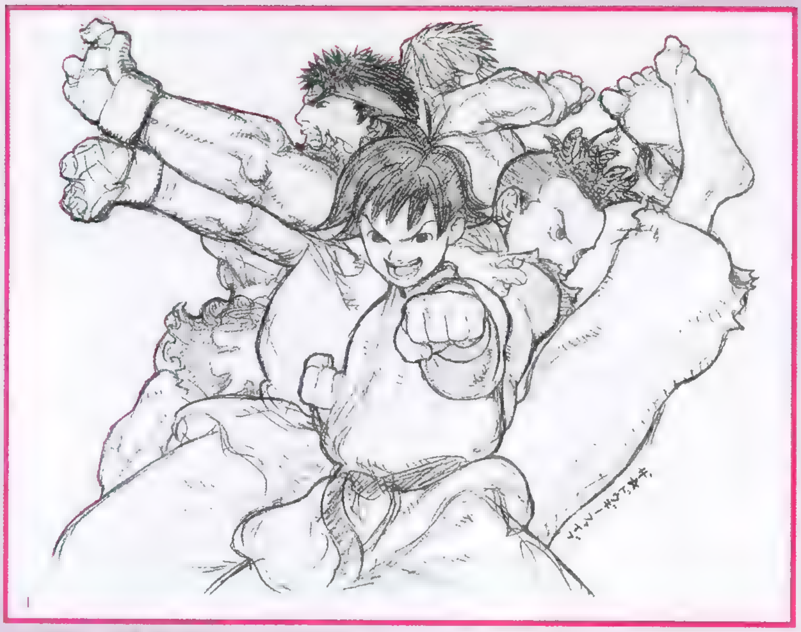
⬆とうとう3作目、皆様これからもストⅢをよろしく。（D-Kurita）



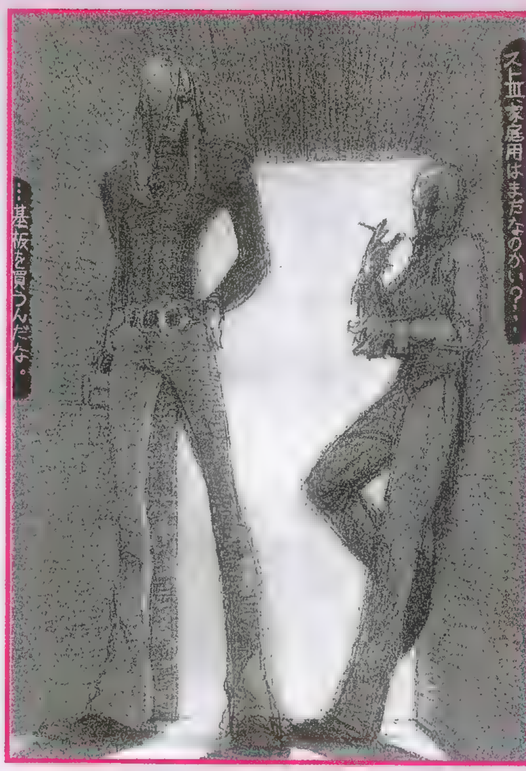
⬆いっぱいコイン入れてね。

Message for the Future

Message for the Future



◆みなさん　末永く遊んでやってくださいまし。

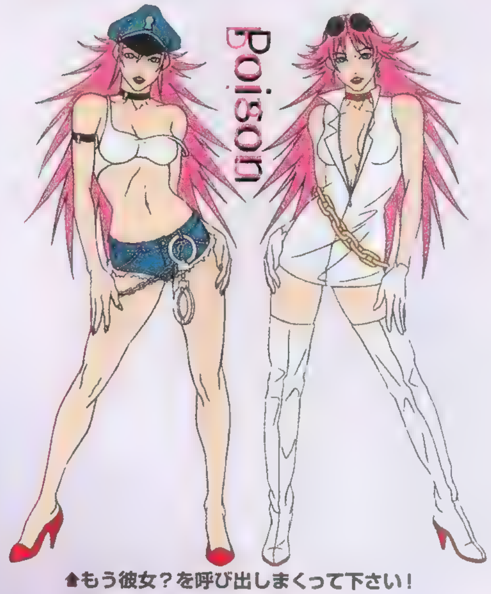


◆ここまでこれたのも、プレイヤーの皆様のおかげ。大感謝です!!（今村）



◆楽しんでいただければ幸いです。（Q、ゴム担当　Chun）





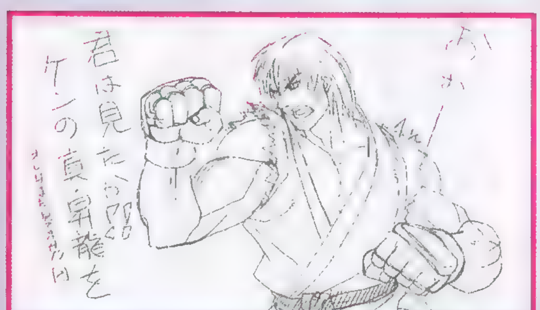
◆もう彼女？を呼び出しまくって下さい！
そしてギガス！（井川 純）

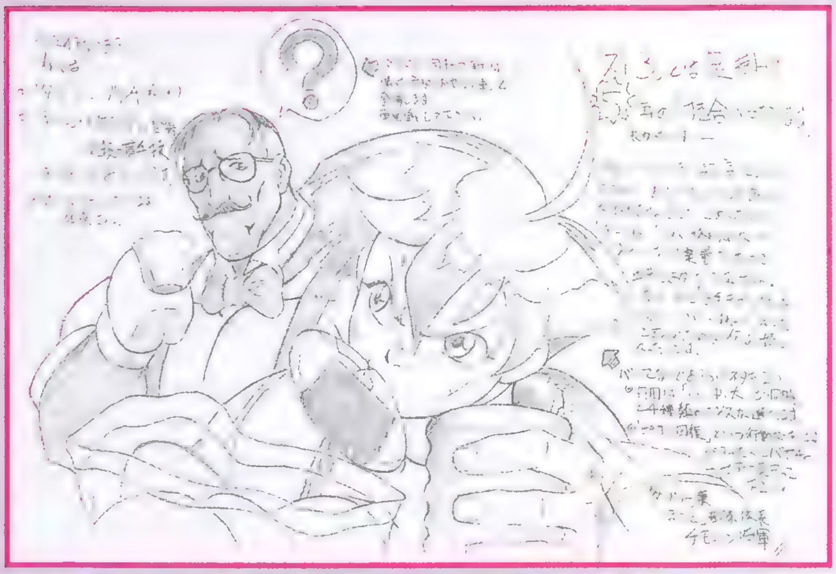


◆一家に一枚スト III サード（基板）。
（直井 涼介）



◆今回イブキは弱くなりました。
使いこなして闇時雨!!（井川 純）

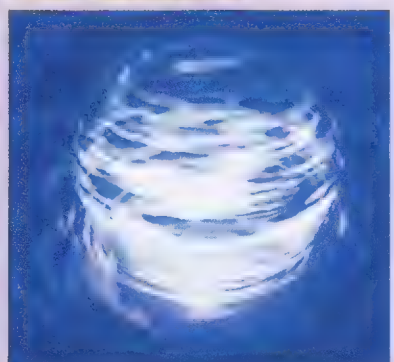






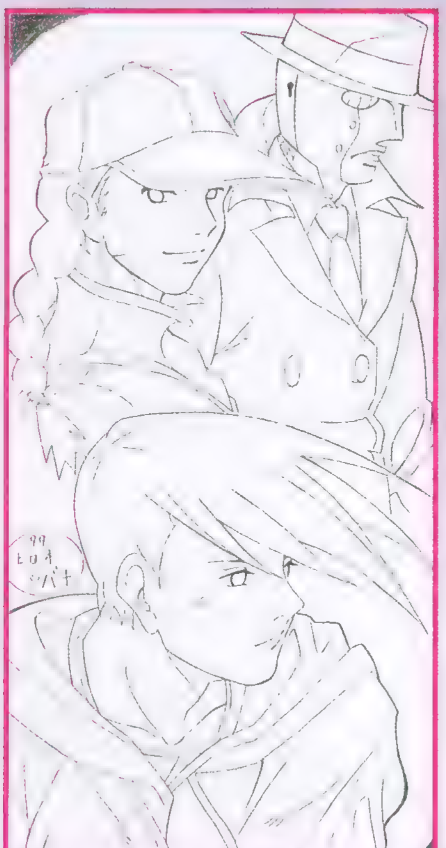
↑ジーパンの前も開けていいですか？（平野 大地）





↑気功掌のイメージCGです。実際はぐるぐる回るよ。（サガタ）





↑終盤のこの3キャラ同時進行はしんどかったケド楽しかった。この3人、使用キャラにしてくれてる方々、アリガト。



↑最近ディッシュウォッシャー買いました。嬉しいな。

Message for the Future

Message for the Future

➡今後とも豪鬼を担当していきたいなあと思います。

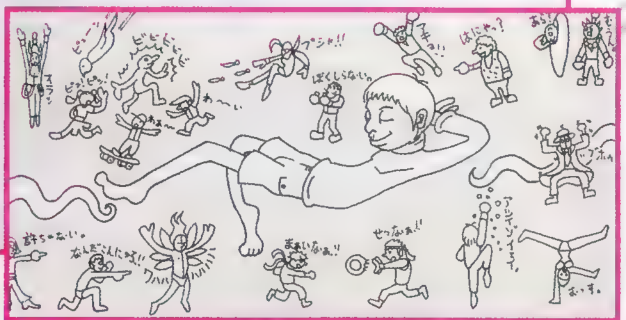




⬆スエナガク　タノシンデクダサイ（くまお）



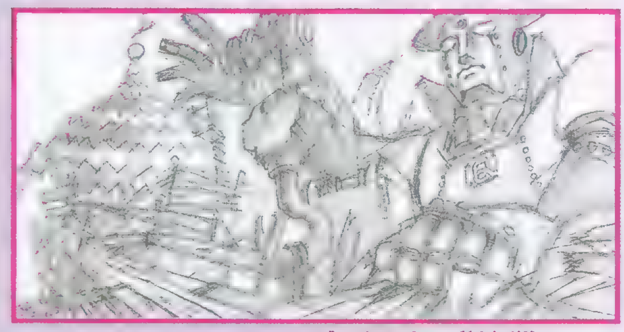
➡いやー、まいった。
ストⅢやられを食らいました。睡眠。







⬆色んな方に迷惑おかけしました。ありがとうございました。(のだ)



⬆ジャイアントQ!（杉山 洋）

対戦攻略
VERSUS HUMAN



システム
ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素 P066
投げとグラップディフェンス P068
起き上がりとクイックスタンディング P070
ガードブロッキング P072
しゃがみカウンター P074
コンボ概念 P076
ヒット確認 P078
反撃 P080
対空 P082
各種補正 P083



キャラ別対戦攻略
FIGHT A NEW RIVAL

春麗 P084
まこと P088
レミー P092
トゥエルヴ P096
Q P100
アレックス P104
ユン P108
ヤン P112
ダッドリー P116
リュウ P120
いぶき P124
オロ P128
エレナ P132
豪鬼 P136
ケン P140
ショーン P144
ネクロ P148
ヒューゴー P152
ユリアン P156

基本操作と隠し要素

TEXT：がっちん & Majin(編集部)

「そんなの知ってるよ!」って人も、もう一度再確認

このゲームをプレイする上で絶対に必要な知識と、知っているとちょっと得した気分になる「隠し要素」を伝授しよう。

基本操作

前後ダッシュ
➡➡(⬅⬅)

レバーを同じ方向に素早く2回入力することによって、通常よりも速い移動が可能となる。➡➡で前方ダッシュ、⬅⬅で後方ダッシュ。

ハイジャンプ
⬇要素から⬆要素

レバーを一瞬⬇方向に入れてからジャンプすることで、普段より高くジャンプする。キャラによっては、ハイジャンプで技のスキをキャンセル可。

投げ
弱Ⓟ＋弱Ⓚ

相手と密着した状況下で投げ技を決める。コマンドをレバー左右と組み合わせることで、技が変化するキャラや、空中投げを持つキャラもいる。

リープアタック
中Ⓟ＋中Ⓚ

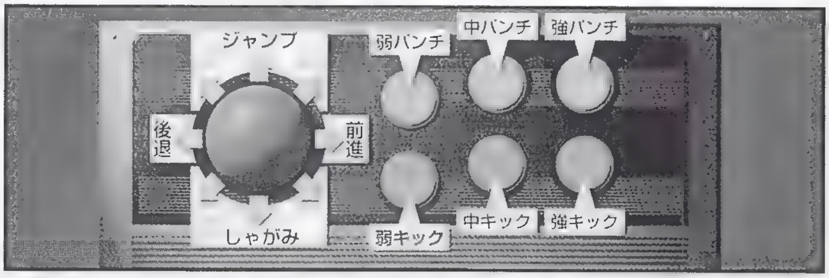
キャラにより形態は異なるが、全キャラ共通コマンドの中段技。小さなジャンプ軌道を描きつつ相手を攻撃する。防御側はしゃがみガードできない。

パーソナルアクション
強Ⓟ＋強Ⓚ

コマンド入力後、キャラ特有の動作を展開する。「挑発」的な意味合いだけでなく、それぞれに何らかのプラス効果が設定されている。

ガード
立ちガード…⬅ しゃがみガード…↙

相手の技を防御するために存在する、非常に重要な動作。上・中段技には立ちガード、下段技にはしゃがみガードで対処する。ちなみに投げはガードすることができない。



グラップディフェンス
相手の投げ成立直後に弱Ⓟ＋弱Ⓚ

いわゆる「投げ抜け」動作。通常投げに限らず、空中投げに対してもグラップディフェンスが可能だが、キャラ固有のコマンド投げは抜けることができないので注意。

ブロッキング
上段・空中……➡/下段……⬇

相手の攻撃を受け流す『ストⅢ』独自のシステム。ガード硬直状態からのブロッキング、「ガードブロッキング」（赤ブロッキング）もある。

クイックスタンディング
ダウンする直前に⬇

受け身を取ることでダウン時間を短縮し、素早く起き上がる動作。ただし、くらった技によっては、クイックスタンディングできない状況もある。

ターゲットコンボ
キャラクターによって異なる

特定のボタンを特定の順番で押すことによって完成される、キャラ固有の連続攻撃。地上技に限らず、空中技で構成されているキャラも存在する。

EX必殺技
キャラクターによって異なる

必殺技コマンドのボタン部分をⓅⓅやⓀⓀのように同時押しすることによって繰り出される強化版必殺技。スーパーアーツゲージをいくらか消費。

スーパーアーツ
キャラクターによって異なる

キャラによって効果は様々だが、一発逆転を狙える超必殺技と言える。ゲーム開始時、キャラごとに設定されている3つのうちから1つを選ぶ。

画面の見方

①現在の連勝数
対戦プレイで現在までに何連勝しているかを表示している。

②グレードジャッジレベル
前回の試合内容をランク評価している。ランクは全部で32種類用意されており、最高ランクは「M.S.F.(マスター・オブ・ストリートファイター)」。

③勝利マーク
各ラウンドでの勝利の仕方を表す。

V……通常の勝利
P……パーフェクト勝利
S……スーパーアーツによる勝利
C……ケズリでの勝利
J……ジャッジメントによる勝利
D……ダブルK.O.



④体力ゲージ
ダメージを受けるごとに減り、ゲージがなくなると、そのラウンドは負け。

⑤残りタイム
そのラウンドの残り時間を表示。0になった時点で、そのラウンドは終了。

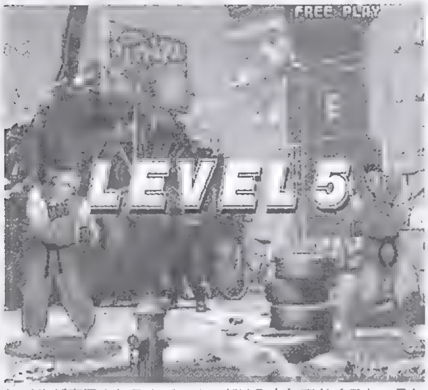
⑥スタンゲージ
ダメージを受けるごとにゲージが増加する。時間経過とともに減少するが、フルになるとキャラクターが気絶する。

⑦スーパーアーツゲージ
EX必殺技・スーパーアーツを使用する際に消費するゲージ。ゲージ左右隅の数字はストック数を表し、ローマ数字はスーパーアーツのタイプを表す。

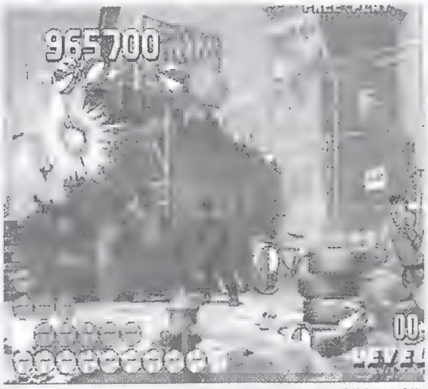
数多くの隠し要素をチェック!

ボーナスステージレベルセレクトコマンド

CPU戦で6人目を倒したあとにボーナスステージがあるが、このバスケットボールのパターンをレベルセレクトすることが可能。方法は下の表のとおり。注意してほしい点は、「ボーナスゲームのVS画面からゲーム画面に切り替わるまでコマンドを入力し続ける」ということ。ちなみに、レベルセレクトをおこなわないと、そこまでのグレード評価の平均がG～E++ならレベル1、D～C++がレベル2、B～B++がレベル3、A～A++がレベル4、S以上であればレベル5となる。



レベルが表示されるまでコマンドは入力しておくこと。そして、どうせなら積極的にレベル5に挑戦してみてほしい



『3rd』バージョンでは、「となりの筐体に投げてるだろ？」みたいなボールもある。ジャンプしてブロッキングだ

ボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー↑+弱Ⓟ押しっぱなし
LEVEL2	レバー↑+中Ⓟ押しっぱなし
LEVEL3	レバー↑+強Ⓟ押しっぱなし
LEVEL4	レバー↑+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ押しっぱなし
LEVEL5	レバー↑+弱Ⓚ+中Ⓟ+強Ⓚ押しっぱなし

『2nd』Ver.のボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー↓+弱Ⓚ押しっぱなし
LEVEL2	レバー↓+中Ⓚ押しっぱなし
LEVEL3	レバー↓+強Ⓚ押しっぱなし
LEVEL4	レバー↓+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ押しっぱなし
LEVEL5	レバー↓+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ押しっぱなし

CPU戦「Q」乱入

通常のCPU出現パターンには入っていないはずの「Q」だが、7人目か8人目を倒したときに下記の出現条件を満たしていれば闘うことができる。条件的にはそれほどツラくないので、ちょっと意識してプレイすれば余裕かな。

CPU戦『Q』出現条件

①ノーコンティニュー
②1ラウンドも負けがない
③グレードジャッジ評価が全ステージ「D」以上
④SPポイントを2つ以上取っている
⑤スーパーアーツフィニッシュを5回以上達成している

条件④、⑤の補足

④SPポイントとは、前のステージより、高いグレードジャッジ評価が取れたときに得られる、ボーナスポイントのこと。
⑤ケズリによるスーパーアーツフィニッシュは認められない。エレナのヒーリングの場合は、ヒーリング終了後に体力ゲージが全回復すれば、スーパーアーツフィニッシュ1回分と見なされる。ただし、1ラウンド1回のみ。なお、スーパーアーツフィニッシュの規定回数は本数設定によって変わる。
1本制＝3回以上　3本制＝5回以上
5本制＝7回以上　7本制＝9回以上

さまざまな隠しパーソナルアクション

ここでは変わったパーソナルアクション(以下、PA)を紹介しよう。どれも軽いお遊びネタだ。

●ヒューゴーの隠しPA

ヒューゴー自体に変化はないが、ポイズンが登場して挑発をする。やり方は、スタートボタンを押しながらPAをおこなうだけ。パターンも3種類ほど用意されているが、効果は通常時と同じだ。

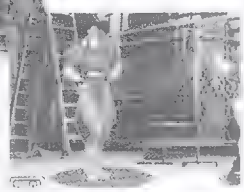
●まことの隠しPA(挑発ポーズ)

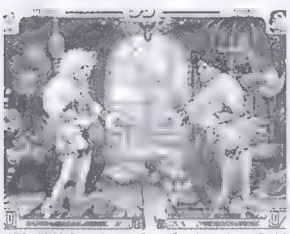
突進正拳突き・疾風を出したあと限定で、PAを使うと「うりゃっ」とかけ声と共に挑発ポーズをしてくれる。ただ、この挑発ポーズでは特別な効果を得られない。この隠しPAは、突進正拳突き・疾風を出せればOKとなっているので、技自体のガードやヒットは問わない。空振りしていてもブロッキングをされていても使うことだけは可能だ。

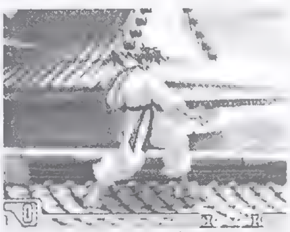
●春麗には追加の効果がある

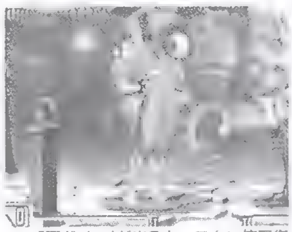
隠しというほどではないが、春麗のPAは「あくび」が基本で、そのあとに追加効果が得られることがある。その分おこなっている時間が長くなるわけだが、余裕があればいろいろ楽しんでみよう。


春麗のPAは、まず必ず「ふわぁー」とあくびが出る。これで終わることもあるのだが……


ちょっと疲れ気味なのか次にいろいろと続くことが多い。首を回しているので攻撃力UPだね


どうせ使うのならポイズンもいたほうがいい？　ポーズは全部で3種類ある


ところ狭しと走り回る元気娘まこと。さすがに試合中に使うのは無理か？


この「腰グイッ」が出ると、スタン値回復に攻撃力UPと防御力UPが加算

ヤンの3連勝で猫


3連勝したあとの最初に猫が応援(?)にくる。勝った試合の最後にもやってくるぞ

春麗の隠し勝利ポーズ


隠し勝利ポーズの方法は、試合に勝ったときにスタートボタンを押しっぱなし。少し分かりにくいのでよ～く見てみよう

投げとグラップディフェンス

投げ失敗のスキ……狙えるか？

TEXT：善之字元帥

相手が空ジャンプで跳び込んできたらグラップディフェンス……このお約束ともいえる均衡状態を打破する方法について考えてみよう。

まずは投げ関係の基礎知識から

ムック前巻でも説明したが、このゲームではどちらかが跳び込んだとき、地上側・空中側ともにブロッキングを警戒して技を出さず、着地と同時にお互いが投げあってグラップディフェンスが発生するという独特のセオリーがある。誰もがなんとかこの状況を打破しようと考えているはずだが、そのためには投げとグラップディフェンスの性質について熟知しておく必要がある。

まず、通常投げの性質については、キャラによってそれぞれ間合いが違うものの（右表参照）、発生は**全キャラ共通で3フレーム**。ここで、もしも投げが成立しなかった場合は、投げ失敗ポーズが表示されることになるが、**投げ失敗ポーズの長さも全キャラ共通で24フレーム**（発生までの3フレームを含む）である。これに対してコマンド投げのほうは、発生（前巻参照）・間合い・スキのすべてが技ごとに違うため、一概には何とも言えないが、全体的な傾向として通常投げよりも間合いが広く、スキは大きいという傾向にある（いぶきの雷打など、ブロッキング不能技も分類としてはコマンド投げに含まれるが、こちらはガード可能なため、属性としては打撃技に近い）。

次に、グラップディフェンスについては、成立の基本条件が「相手の通常投げが成立した次のフレームから数えて、5フレーム以内に弱Ⓟ+弱Ⓚを入力（レバーはどこに入っていてもかまわない）」となっているが、こちらが通常投げのコマンドを入力したあと、5フレーム以内に投げられた際にも自動的にグラップディフェンスが発生するという、ある種の予約入力方法もある。これに対し、**①発生・スキを問わず、こちらの技が出ている最中を投げられてしまった②運悪く相手の投げが成立したフレームに弱Ⓟ+弱Ⓚを押してしまった**、という場合には、いくら入力してもグラップディフェンスは成立しないことに注意しよう（特に②は盲点で、「どうして抜けないんだ？」というときには、この条件が成立していることが多いことも付け加えておく）。

グラップディフェンスが発生すると、投げた側・抜けた側によって、**①弾かれる距離**（発生位置を中心に、抜けた側のほうが遠くへ弾かれる）**②ダッシュができるようになるまでの時間**（投げた側のほうが先にダッシュできる）に差はあるものの、基本的には互角に近い仕切り直しになると覚えておこう。

各キャラクター別全投げ技の投げ間合い一覧

使用キャラ	投げ技の種類と強弱	投げ間合い
ギル	通常投げ	28
アレックス	通常投げ	30
	ヘッドバット（背後含む）	91
	パワーボム　(弱) （バックドロップ）(中) (強)	54 50 46
	スパイラルD.D.T	8~28 （相手により変化）
	ハイパーボム	74
	ブーメランレイドの投げ	74
	スタンガンヘッドバット	70
リュウ	通常投げ	24
ユン	通常投げ	18
	前方転身	31
ダッドリー	通常投げ	20
ネクロ	通常投げ	26
	スネークファング(弱) (中) (強)	122~66(範囲) 130~74(範囲) 138~82(範囲)
	スラムダンス	71
ヒューゴー	通常投げ	32
	ムーンサルトプレス(弱) (中) (強)	59 53 47
	シュートダウン　(弱) バックブリーカー	前方：21 上下：71~122
	(中)	前方：38 上下：75~110
	(強)	前方：29 上下：76~117
	ウルトラスルー	38
	ミートスカッシャー	34
	ギガスブリーカー	70
	メガトンプレス	前方：50 上下：60~133
豪鬼	通常投げ	24
	百鬼襲・百鬼豪砕	17
	瞬獄殺	12

使用キャラ	投げ技の種類と強弱	投げ間合い
いぶき	通常投げ	16
	空中投げ	前方：12 上下：44~67
	雷打(弱) (中) (強)	39~41(移動) 43~47(移動) 48~55(移動)
	鎧通し	32
エレナ	通常投げ	22
オロ	通常投げ	25
	空中投げ	前方：19 上下：62~91
	仁王力	79
	鬼神力(弱) (中) (強) （仁王力コマンド）	40 52 66 76
	鬼神力・空中	前方　42 上下．72~94
	鬼神跖	66
ヤン	通常投げ	18
	前方転身	31
ケン	通常投げ	24
ショーン	通常投げ	20
ユリアン	通常投げ	26
春麗	通常投げ	26
	空中投げ	前方：14 上下　53~89
まこと	通常投げ	20
	吊るし喉輪・唐草(弱) (中) (強)	39 43 47
Q	通常投げ	24
	捕獲及び痛恨打撃(仮)(弱) (中) (強)	85 87 89
	爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	56
トゥエルヴ	通常投げ	22
レミー	通常投げ	24

※単位はドット(dot)。前方の間合いは出す直前の密着（押し判定）からの距離。上下の間合いはキャラ中心からの高さ。また、各数値は移動距離も含む。（ただし、スパイラルDDT、スタンガンヘッドバット、シュートダウンバックブリーカー、ミートスカッシャー、メガトンプレス、百鬼豪砕、瞬獄殺、鬼神力（空中）、各空中投げは移動距離を省いたデータである）

グラップディフェンス均衡を崩す方法

それでは、グラップディフェンスの発生が予想できたとき、セオリーを打ち破って相手にダメージを与えるための方法について考えてみよう。

①投げられ判定のなくなる必殺技・スーパーアーツを出す

かなりメジャーな作戦。この手の必殺技・スーパーアーツは、ガードされるとスキが大きいものが多いため、リスクは大きい。だが、そのぶんヒットしたときのダメージも高いので、ハイリスクハイリターンな選択としては及第点だろう。わずかだがリスクを軽減するなら、必殺技のボタン入力の際に弱Ⓟ+弱Ⓚで入力し、**相手の投げのほうが先に成立した場合はグラップディフェンスになるような入力も可能**だ（弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しによっていくつかのコマンドが同時に完成した場合は、スーパーアーツ→パンチ系必殺技→キック系必殺技の順に優先順位が決定されているようだ。ちなみに、残念ながらグラップディフェンス入力でEX必殺技を出すことはできない）。ただし、注意しなければならないのは、スーパーアーツや昇龍拳系の必殺技であっても、必ずしも投げられ判定がなくなっているとは限らないということ。春麗の鳳翼扇やダッドリーのジェットアッパーなど、一見投げられることはなさそうでも、実は投げられてしまうものはかなりたくさんあるので注意しよう。

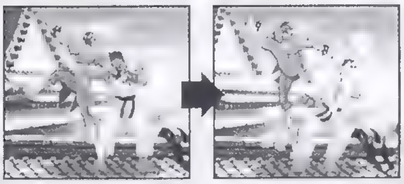
②投げを「避ける」ことのできる技を出す

最近注目されている作戦。ある種の技は、モーションの途中で体を後ろに反らしたり、空中判定になったりするものがあるため、これらを活用して相手の投げをかわし、投げ失敗ポーズに反撃するというもの。右のページに、現在のところ見つかっている代表的な技を列挙してあるので、まずはこちらを参照してみよう。注目したいのは、ほとんどの技の備考のところに記してある「○○フレームで投げをかわせるようになる」という一文。ほぼ1フレーム目から投げをかわせるようになる昇龍拳系の技とは違い、ここに挙げた技は2~4フレーム目あたりでようやく投げをかわせるようになるものも多いため、その実用度を疑問視する人もいるかもしれない。しかし、実際にこれらを使っていくのはグラップディフェンスの発生しやすいこちらの着地際、それも「最速で」である。ここでもしも3フレーム目で投げをかわすようになる技と投げを同時に出した場合、投げはかわされるため勝負としては地上側が不利になるのだ。このことから類推するに、おそらく4~5フレーム目までに投げをかわす技は、実戦でも勝負になるはずだ。右に挙げたいくつかの例以外にも、強力な技は隠されているかもしれないので探してみよう。

投げをかわしつつ攻撃できる代表的な技

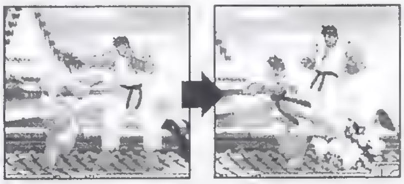
春麗
➡+強Ⓚ

●コマンドが完成したフレームから空中判定になるため、地上投げに対しては絶大な効果がある。また、相手の足払いをかわしやすい点も評価できる。



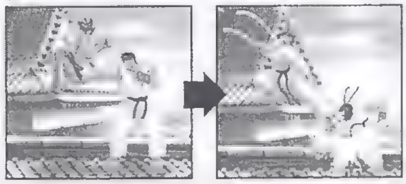
まこと
➡+強Ⓚ

●3フレーム目あたりで投げをかわせるようになる。ただし、ネクロの通常投げよりも間合いの広い投げ技についてはかわしきれないので注意すること。



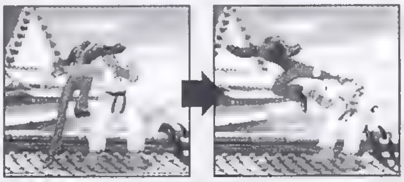
まこと
暴れ土佐波砕き

●1フレーム目から空中判定になるが、場所によって弱中強を使い分ける必要がある。出始めを打撃で潰されてもゲージを消費しないので積極的に狙おう。



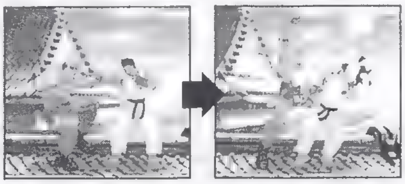
レミー
冷たく蒼いルグレ

●1フレーム目で投げられなくなるが、打撃は7フレーム目まで地上判定。投げ失敗を狙うには十分な性能だが、密着ヒットなので反撃を受けることも。



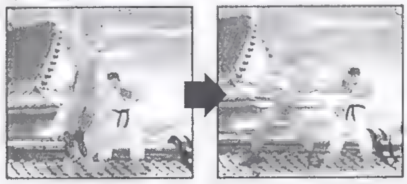
アレックス
立ち強Ⓚ

●投げをかわせるのは4フレーム目あたりから。ちなみに、フラッシュチョップにも同種の能力はあるが(1フレーム~)、こちらはかわす距離が短い。



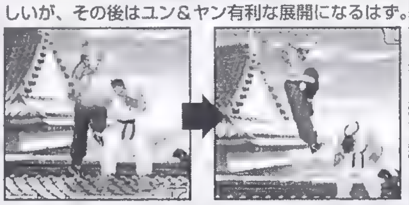
アレックス
スタンガンヘッドバット

●発生が非常に遅いため、投げと同時に出した場合、失敗ポーズ中に入ることはないが、回避するのが困難な連係になる。スタンガンは弱を使うこと。



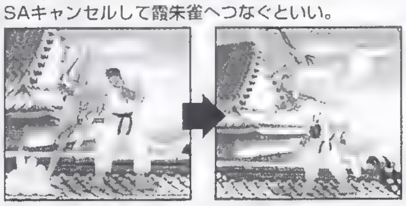
ユン&ヤン
雷撃蹴

●ジャンプで投げをかわし、投げ失敗ポーズに叩き込むというもの。雷撃蹴から連続技につなぐのは難しいが、その後はユン&ヤン有利な展開になるはず。



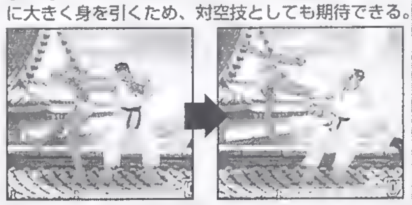
いぶき
弱orEX飛燕

●弱は5フレームで、EXは4フレームで空中判定となる(EXは投げ失敗ポーズへの反撃にはならないが)。SAキャンセルして霞朱雀へつなぐといい。



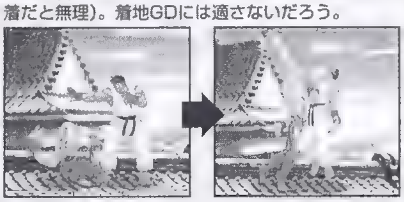
エレナ
⬅+強Ⓚ

●4フレーム目から地上投げを受けなくなるが、打撃に対するやられ判定は地上という特殊な技。後ろに大きく身を引くため、対空技としても期待できる。



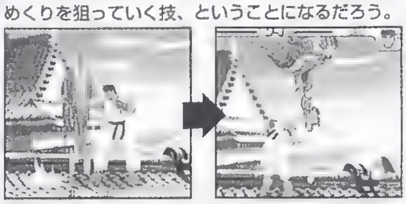
ネクロ
⬅+強Ⓟ

●当たれば追い打ち可能だが、投げられなくなるほど身を引くのは2~3フレーム目のみ(しかも完全密着だと無理)。着地GDには適さないだろう。



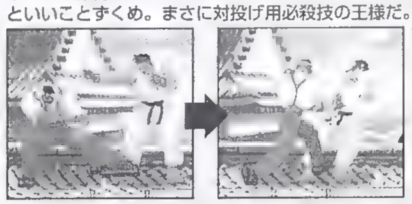
オロ
人柱渡り

●1フレーム目から空中判定になるが、投げ失敗ポーズへの反撃になるほど発生は早くない。実際にはめくりを狙っていく技、ということになるだろう。



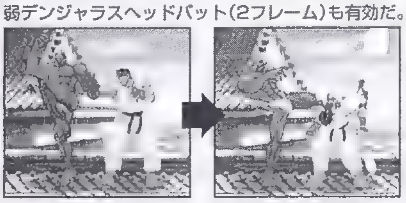
ダッドリー
弱ショートスイングブロー

●わずか2フレーム目で後ろに身を引き、投げ失敗ポーズを確認できたらSAキャンセルで大ダメージといいことずくめ。まさに対投げ用必殺技の王様だ。



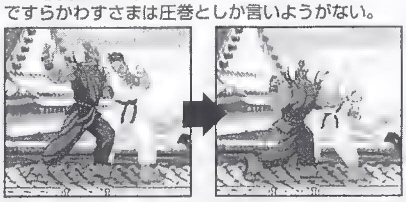
ユリアン
立ち強Ⓚ

●3フレーム目以降の足を振り上げるモーションで投げをかわせる。また、ユリアンはこの技のほか、弱デンジャラスヘッドバット(2フレーム)も有効だ。



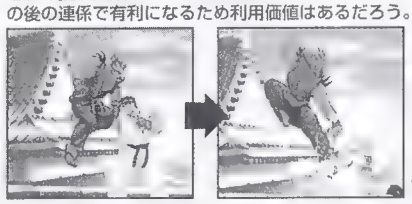
豪鬼
➡+中Ⓟ

●何と4フレーム目から投げに対して無敵になっている(打撃はダメ)。ヒューゴーのギガスブリーカーですらかわすさまは圧巻としか言いようがない。



豪鬼
百鬼襲

●1フレーム目から空中判定。百鬼襲からの派生はどれも投げ失敗ポーズへの反撃にはならないが、その後の連係で有利になるため利用価値はあるだろう。



起き上がりとクイックスタンディング

システムから見る起き攻めの構造

TEXT：ちゃっきー

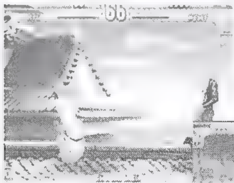
さまざまな要素が絡み合う起き上がりの攻防。そのシステムと構造を理解し、スムーズに攻め、そして堅実に守れるようになろう。

ダウンの種類とクイックスタンディング

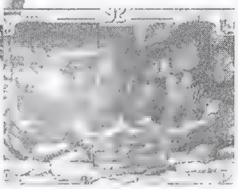
起き上がりの早さ

『ストⅢ3rd』では、各キャラごとに起き上がりの早さが違う……ということは、ほとんどの人が感じていると思う。起き上がりやクイックスタンディングに対して技を重ねるのが難しいのは、これが要因になっている。しかもダウンにも種類があり、各種の必殺技や足払い系、投げなど、それぞれに違う起き上がり時間が設定されているのだ。

そこで、ここではまずリュウの昇龍拳を例に取り、各キャラの起き上がり＆クイックスタンディングの時間をフレームでまとめてみた。これは、必殺技のほとんど（同じダウンモーションになるもの）に適応されるので、参考にしてみてほしい。



背中が地面についた瞬間がダウンの始まり。右の表も、ここから起き上がり完了までのフレーム数

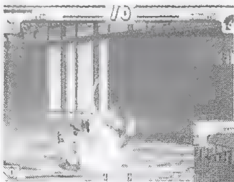


投げ系のダウンは種類が豊富。キャラだけでなく、技によっても起き上がりまでの時間に差が出る

クイックスタンディング

クイックスタンディングとは、ダウンした瞬間にレバーを下に入れることによってできる起き上がり方。起き上がるまでが早くなり、相手との間合いも離すことができる。この受け付けは、ダウンした瞬間（背中が地面についたとき）から5フレーム。不可時間があり連打では取れないことが多いので、しっかりタイミングよく入力しよう。

また、クイックスタンディングの取れない技もある。各種SAとブロッキング不能な打撃技（オロの仁王力、いぶきの雷打他）、そして叩きつけ系のダウンになる必殺技の一部（アレックスのエアスタンピート他）がそれに当たる。



入力タイミングの分かりにくい技には注意。例えばまことの➡or⬅＋投げはここが入力タイミングだ



SAやブロッキング不能技のほか、一部の叩き付け系のダウンはクイックスタンディングが取れない

キャラ別起き上がりフレーム表

①クイックスタンディングを取ったとき
②クイックスタンディングを取らなかったとき
※単位：フレーム

キャラ名	①	②	較差
ヤン	41	57	16
ユン	41	60	19
まこと	43	71	28
ダッドリー	45	55	10
Q	46	72	26
レミー	47	67	20
ケン	48	75	27
トゥエルヴ	49	59	10
アレックス	49	67	18
エレナ	50	64	14
豪鬼	50	77	27
リュウ	50	77	27
ショーン	50	77	27
オロ	52	71	19
ネクロ	53	59	6
いぶき	53	68	15
ヒューゴー	54	69	15
ユリアン	56	76	20
春麗	61	88	27

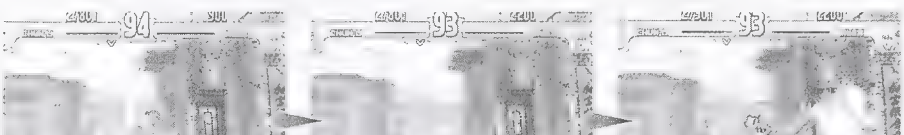
クイックスタンディングのメリットとデメリット

取ったほうがいい例

クイックスタンディングを取ること自体にリスクはないが、毎回取ればいいというものではない。読まれていた場合にはタイミングを合わされることになるので、取る、取らないを適度に混ぜ、相手に的を絞らせないことが重要だ。

クイックスタンディングを取ったほうがいいのは、相手の技硬直が長いもの。リュウ、ケンタイプの持つ背負い投げや各種足払い系の技などは、その代表例だ。また、近距離で強力な起き攻めができるキャラに対するときも、多めに取っていくことを意識しよう。特に、対ヒューゴー戦は重要。➡or⬅＋投げやムーンサルトプレス、しゃがみ中Ⓚをくらったあとは、間合いを離すためにも必ずクイックスタンディングを取るようにしたい。

面白いのが、アレックスのスパイラルDDT後。クイックスタンディングを取ることで、春麗は4フレーム、まことは2フレーム有利になり、前者は気功掌と鳳翼扇、後者は正中線五段突きで反撃することができるのだ。ただし、鳳翼扇と正中線五段突きはリバーサルのみなので、難度が高い。



春麗やまことでスパイラルDDTをくらったら、実はチャンスだったりする。クイックスタンディングを取り、すぐさま気功掌や鳳翼扇、正中線五段突きで反撃しよう。気功掌なら余裕があるのでわりと楽。ほかの2つはリバーサルのみなのでちょっと難しい

取らないほうがいい例

一方、クイックスタンディングを取らないほうがいい場合もある。その1つは、スタンしそうなとき。当然相手はスタンさせようと攻めてくるので、クイックスタンディングを取らずに少し様子を見よう。起き上がりもやや遅くなるため、少しでもスタン値を回復させることができる。

画面端でダウンさせられたときも要注意だ。そもそも画面端ではクイックスタンディングの長所の1つである“間合いを離す”という意味がなくなるので、取る意味が薄くなる。相手としても起き上がりを攻めやすい状況なので、単調にならないように十分気をつけたい。また、場合によってはめくりや裏回りを狙われるときもある。これについては、次のページで詳しく触れていこう。

これ以外でも、クイックスタンディングを取ってみたらリープアタックなどの技をバッチリ重ねられた……ということがあったときは同じパターンでは取らないようにするなど、工夫していこう。

画面端での起き上がりとめくりの関係

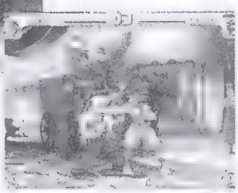
めくりとは何か？

めくりとは、相手を跳び越えつつジャンプ攻撃を当てること。これによってガード方向が逆転するため、有効な戦術の1つとなる。『ストⅢ3rd』では、ケンのめくり中Ⓚやユン、ヤンのめくり雷撃蹴が有名。どちらのジャンプ攻撃も背中側に広い攻撃判定を持つことが、めくりやすいことの理由だ。ほかにも、めくりが可能なジャンプ攻撃を持つキャラは多数存在している。また、めくり攻撃がヒット（またはガード）した場合、必ず密着状態になることもポイント。このことが、めくりを仕掛けた側の攻めやすさにもつながっている。

そしてもう1つ重要なのが、ジャンプ攻撃が正方向のガードであるにも関わらず着地したあとは裏側に回るという"表ガードの裏落ち"。めくりと区別がつきにくいことはもちろん、着地後の攻撃と合わせてガード方向が左右に揺さぶられるため、受ける側にとってはかなり厄介な代物だ。



攻撃判定が後方にもあるジャンプ攻撃で跳び越しつつ攻撃する"めくり"。ガード方向が逆になる



ジャンプ攻撃が正ガードでありながら、裏に着地することも。ガードする側は素早い判断が必要だ

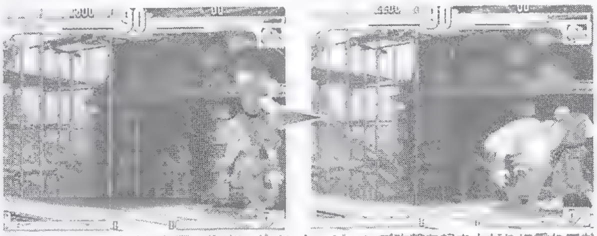
起き上がりとめくり

通常時はキャラが左右に動くため、有効なめくりは狙いにくい。めくり攻撃から地上技につなぐことも簡単ではないので、苦労させられることは少ないだろう。しかし、起き上がりとなれば話は別。仕掛ける側は相手の位置を把握しやすく、攻撃を"重ねる"ことで連続技もつなぎやすくなる。

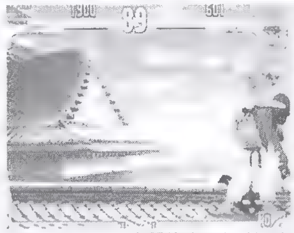
これに対し、守る側はクイックスタンディングを取る、取らないで起き上がりのタイミングと位置をずらすことで対抗する。選択肢をフルに活用し、できる限り相手の狙いをはずしていこう。

クイックスタンディングによる位置の変動ができなくなる画面端は、さらに危険度が高い。仕掛ける側としては起き上がる相手を跳び越しさえすればいいので、絶好のめくりポイントとなる。これに対しては、起き上がりタイミングをずらすことに加え、相手がめくりを狙ってくるパターンをしっかり覚えていくことが大切。一度くらったものは、二度とくらわないように努力していこう。

下の表には、画面端でのめくりに関係するキャラの横幅順を載せておく。幅の広いキャラほどめくられやすくなっている（同じ幅のキャラ同士はめくれない）ので、十分に注意しておきたい。



起き上がりは、めくりを狙いやすいポイント。ジャンプ攻撃を起き上がりに重ねておけば、着地後の連続技につなぐのも楽だ。位置を合わせやすい画面端はさらに効果的



起き上がりのめくり雷撃蹴をガードできるか否かは、対ユン、ヤン戦のカギだ

キャラクターの横幅順

ヒューゴー	＞	トゥエルヴ ネクロ	＞	ダッドリー アレックス ユリアン	＞	豪鬼	＞	エレナ	＞	リュウ ケン ショーン オロ まこと 春麗	＞	ユン ヤン いぶき Q レミー

クイックスタンディングを狙った裏回り法

裏回りの構造

クイックスタンディング中はキャラの存在が薄くなるため、移動の速い行動であれば、ジャンプしなくてもクイックスタンディング中のキャラを通過してしまうという現象が起こる。これを利用すれば、起き上がる相手の裏に回ることも可能だ。

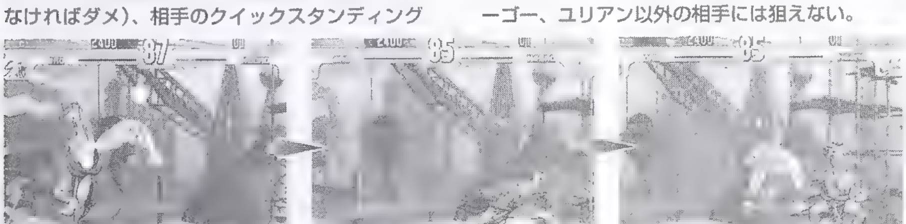
ダウンした相手に密着し、クイックスタンディングに合わせてダッシュするというのが代表的なやり方。しかし、どんな状況でも狙えるわけではなく、ダウンした相手に密着できること（ダウンさせたあとの距離が近く、技硬直が早く解けていなければダメ）、相手のクイックスタンディングよりも距離の長いダッシュを持っていることなどの条件が必要になる。画面中央ではこの条件を満たすことは少なく、狙えるのはダッシュの長いキャラのみ、かつ相手はクイックスタンディングの短い（遅い）トゥエルヴ、ユン、ヤン、いぶき、ネクロ、ダッドリーあたりに限定される。

一方、画面端ではクイックスタンディングによる位置の移動がないため、可能性が大きく広がる。条件は、めくりと同じく相手キャラの裏側に入り込めること。ただしこの場合はクイックスタンディング中のキャラ幅が関係するため、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、エレナ、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアン以外の相手には狙えない。

裏回りへの対抗策

この裏回り法への対策はいたって簡単。裏回りを狙われる状況でクイックスタンディングを取らなければいいだけだ。これも相手のパターンを知り、危険な状況を事前に察知するよう心がけたい。

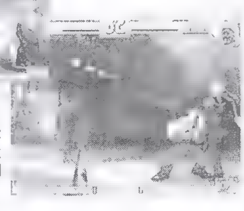
また、最も多い画面端でのパターンなら、あえて狙わせておいてキッチリガードするのも有効。相手を端に追い込む形になり、状況は一気に逆転。その後有利に攻めることができる。最初から警戒しておけば、ダッシュなどの裏回り行動を見てガードを切り替えることも可能なはずだ。



相手を近距離でダウンさせたあとが狙い目。クイックスタンディングにタイミングを合わせ、ダッシュで裏に回る。画面中央で裏回りが狙えるのはダッシュの距離が長いキャラのみ。なおかつ相手のクイックスタンディングの距離が短くなくてはならない



画面端では、この裏回りを狙えるケースが多い。ユン、ヤンは、歩きでも裏に回ることができる



裏回り後の攻撃をガードすれば、一転して有利な状況に。相手の狙いを利用してしまうのもアリだ

ガードブロッキング

担当：K-TAN

困ったときの神頼み！

『3rd』からのニューシステム、それがガードブロッキングだ。起死回生の一撃にかけるか、それとも“魅せ”重視か……どうする？

ガードブロッキングとは？

連続ガードになるような相手キャラの連係攻撃をブロッキングしようとすると、赤く光るブロッキングになる場合がある。これが、ガードブロッキングである。連続ガードというのは、ガード硬直が解除されないところに次の攻撃を出されることを言い、その技と技の間は、いかなる必殺技、スーパーアーツをもってしても、割り込んで反撃することはできない。ターゲットコンボや、通常技キャンセル必殺技の間などがいい例だろう。そして、唯一その間に割り込めるのが、ガードブロッキングなのである。ここぞというときの、切り札ともいえるシステムだ。



相手キャラの出した技をガードすると、ガード硬直があって動けない時間が存在する。もちろん技は出せない



そして、このガード硬直中の次に出された攻撃もガードになってしまうのが、連続ガードだ。キッチリガードしよう。

難しいことに変わりはないが……

状況別受付時間の関係

ガードブロッキングは、通常ブロッキングよりも受付時間が非常に短く、2〜3フレームというシビアぶりだ。基本的に通常技から通常技への割り込みは3フレームで、多段必殺技の間に割り込む場合は、2フレームの受付時間になっている。

では、通常技にキャンセルをかけて必殺技を出された場合はどうなのか？　この状況では、2フレームの受付時間となる。

そこで、リュウの近距離立ち強Ⓟ→昇龍拳を例にとってみよう。ガードできれば着地に反撃すればいいだけの話なのだが、もし昇龍拳をブロッキングする場合は、当たる直前2フレーム内に入力ということになる。ターゲットコンボは当然ながら通常技なので、割り込む場合は3フレームとなる。ちなみに、レバーを入れっぱなしにしていようがニュートラルに戻そうが、ブロッキングの入力受付時間は変わらない。

コツはあるのか？

コツというよりは、相手側のよく使う連係攻撃を覚えておき、そこに的を絞る感じになる。むやみに狙ってもあまりいいことがない。連続ガードだからといってレバーをニュートラルに戻してしまうと、内部的にはノーガード状態になっているので、途中からくらってしまう。

だが、ガードブロッキングも通常のブロッキングも入力の仕方は同じなので、レバーは一度ニュートラルを通さなくてはならない。入力タイミングだけでなく、この部分もかなり難しいと言えるだろう。あえてコツを述べるとしたら、2または3フレームの部分でニュートラルを通すのではなく、次の技がくるのを予測できているのであれば、技をガードした時点でレバーをニュートラル状態にしてしまおう。どのみちくらう覚悟で狙うのだから、それぐらいの思い切りのよさは出そう。

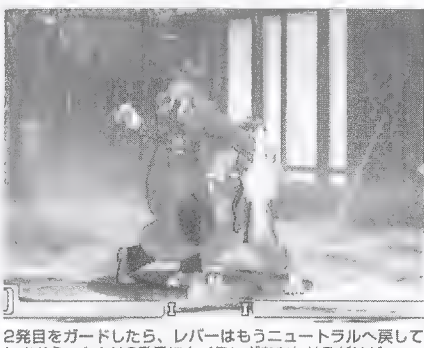
例えば、Qの弱高速度連続打撃（仮）。これは3ヒットの必殺技なので、2発目をガードしたらすぐニュートラルへ戻し、3発目にガードブロッキングを狙うのだ。Qの弱高速度連続打撃（仮）はガード後に反撃がほとんど入らないのだが、ガードブロッキングができれば反撃が可能になる（この場合はQが後ろに戻ってしまうので投げは入らない）。ちょっとしたコツはガード音のするタイミングで、3発目の少し前でレバーを前に入れるぐらいだ。リズム感がものをいうかもしれない。

リュウ、春麗、Qへのアドヴァイス

普通スーパーアーツは、ガード後にほぼ反撃が入るものばかりなので、無理にガードブロッキングは狙わないほうがいい。狙っていくのは、せいぜいケズリ倒されるときぐらいだろう。が、春麗の鳳翼扇はガード後に間合いが離れるため、ブロッキングをしてから反撃したいところだ。

ここで、「あれ？」と思った人はかなり鋭い。ブロッキングは最後の打ち上げる蹴りの部分に対して狙うのだが、取れる人のそのほとんどは青ブロッキングのはずだ。すなわち、連続ガードになっていないのである。ただ例外的に、リュウ、春麗、Qはキャラの特性により、しゃがみガード状態からブロッキングを狙うとガードブロッキングになるのである。

実はこの3キャラは、相手キャラの出した技が同じでも、立ちガードorしゃがみガードで硬直時間が変わり、しゃがみガードをすると、立ちガードのときよりもさらにガード硬直が＋2フレームと長くなってしまうのだ。他のキャラは問題ないが、ガードブロッキングはしゃがみ状態からより、立ち状態からのほうがやりやすい。そのため、下段の通常技にキャンセルをかけて必殺技を出さされると、かなり取りにくいと言える。



2発目をガードしたら、レバーはもうニュートラルへ戻してしまおう。あとは3発目にタイミングをあわせるだけだ。



うまくいけば、真っ赤に燃えるにくいヤツに早変わり。この技に限っては投げが決まらないので、打撃技で反撃しよう。

各キャラのよく使う連係パターン

狙えりゃ凄いぞ! でも無理はするな

ガードブロッキングは、難しいだけにギャラリーを沸かせるポイントでもある。だが、相手が同じ連係ばかりしてくるとは限らないので、ほどほどにしておこう。各キャラの連係ポイントは右下の表でピックアップしてあるので、参考にしてほしい。なお、基本的に表内の連係の最後に書かれている技に対してガードブロッキングを狙うものとする。例えば、トゥエルヴのしゃがみ弱Ⓚ→A.X.E.は、A.X.E.の2発目もしくは3発目（ボタン連打でヒット数が変わるため）に対してガードブロッキングを狙うという意味になる。表に書かれていないキャラは、ガードブロッキングになるような連係攻撃がないために掲載していない。

キャラ別ワンポイント

●春麗

間合いによって、ガードブロッキングになったり、ブロッキングになったりする。それに、気功拳だけでなく覇山蹴もあるので、どちらか予測する必要がある。

●まこと

立ち中Ⓟのあとは吊るし喉輪・唐草を連係してくる可能性が高いので、基本的には立ち中Ⓟをガードしたらジャンプで回避する。

●レミー

弱ヴェルテュの残光・バスはブロッキングできても、その次にくる冷たく蒼いルグレはくらってしまうことがよくある。こんなときはしゃがみガードをしつつ、レミーの動きに目を集中させるように心掛けよう。

●Q

弱高速度連続打撃(仮)はガード音の「ガッ、ガッ、ガッ」というタイミングをリズムとして覚えてしまおう。

●トゥエルヴ

A.X.E.はボタン連打でヒット数が変わってしまうが、2発目から狙っていくようにしたい。

●アレックス

近距離立ち中Ⓚ→弱フラッシュチョップをガードブロッキングできるようになれば、中フラッシュチョップになってもブロッキングできる。なぜならば、ガードブロッキング入力のあとにレバーをニュートラルに戻しておけば、ガード硬直がきれた瞬間から通常ブロッキングの受付時間になってくれるからだ(10−2=8で、8フレーム受付時間が加算される)。これがEXフラッシュチョップになると攻撃判定が早く出現するので、弱のタイミングではガードブロッキングできない。

●ユン

ターゲットコンボに対しては狙わず、弱鉄山靠に狙いを絞ろう。

●ヤン

地上戦でしゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬というのもあるが、雷撃蹴→雷撃蹴という連係もあるので、しゃがみ中Ⓚに神経を集中させるのが厳しい。

●いぶき

基本的に弱で旋を出されることはないので、2発目に的を絞っていこう。弱で出された場合は、2発目が下段攻撃に変化させられることがある。歩きながら出してくる立ち弱Ⓟ連打は、体の大きなキャラ（ダッドリーやヒューゴー）はガードブロッキングになることがある。

●ネクロ

弱と中では初段の攻撃発生と2発目のガードタイミングが違うので、狙わないのが無難だ。2発目に狙ったとしても、スーパーアーツキャンセルをかけられる恐れがあるので、ガードブロッキング後に投げを狙うことすら危険である。

●ダッドリー

EXマシンガンブローは光ってから突進してくるので、比較的ガードブロッキングしやすい部類に入る。

●ヒューゴー

各種打撃としては、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ中Ⓚ、そして立ち中Ⓟが代表格。しゃがみ中Ⓟとしゃがみ中Ⓚは下段ガードブロッキングでいいのだが、そこに立ち中Ⓟを混ぜて使われるとかなりやっかいになる。

●リュウ・ケン

ガードブロッキングをするための登竜門といえるのがこれ。波動拳はくらってもあまりダメージはないので、積極的にチャレンジしてみるといいだろう。間合いによってはガードブロッキングにはならず、通常のブロッキングになる場合がある。

●豪鬼

この連係に対しては、狙わないにこしたことはない。しゃがみガードをしたときに、強竜巻旋風脚で頭上を通過されてめくりになってしまうキャラを使っている人は、しゃがみガードで一旦頭上を通過させ、ガード音がきれたところで前ブロッキングを狙ってみよう。うまくいけばブロッキングになるし、失敗してもめくりの部分を立ちガードできる。しゃがみ中Ⓚ→強竜巻旋風脚ときたときのリズムは、ダダダ……ダ(2発目は膝の部分、3発目は1回転目、そして最後の……ダでブロッキング)という感じだ。

それから、ほぼ全キャラ共通でジャンプ攻撃→立ち攻撃は狙い目だ。相手キャラの着地を見るとタイミングがとりやすい。ただし、キャラによって上段・下段と出される技が違うので、着地したときに、投げ以外ではどの技で組み立ててくるのか把握しておこう。

ガードブロッキングの狙いやすい場面

キャラ名	代表的な連係
春麗	しゃがみ中Ⓚ→気功拳・鳳翼扇
	←+強Ⓟ→気功拳
まこと	立ち中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
レミー	ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓟ
	(重ね)弱ヴェルテュの残光・バス→冷たく蒼いルグレ
Q	近距離立ち中Ⓚ→弱突進頭部打撃(仮)
	弱高速度連続打撃(仮)
トゥエルヴ	しゃがみ弱Ⓚ→A.X.E.
アレックス	近距離立ち中Ⓚ→弱(EX)フラッシュチョップ
	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ
ユン	ターゲットコンボ(弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ)→弱鉄山靠
	ターゲットコンボ(中Ⓟ→強Ⓟ→←+強Ⓟ)
ヤン	雷撃蹴→しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬
	雷撃蹴→立ち中Ⓟ→蟷螂斬
いぶき	立ち中Ⓚ→中旋
ネクロ	←+中Ⓚ→中トルネイドフック
	しゃがみ弱Ⓚ→弱トルネイドフック
ダッドリー	EXマシンガンブロー
ヒューゴー	弱ジャイアントパームボンバー→各種打撃技
	強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー
リュウ	しゃがみ中Ⓚ→波動拳
ケン	しゃがみ中Ⓚ→波動拳
豪鬼	しゃがみ中Ⓚ→竜巻斬空脚

しゃがみヒットによる影響

TEXT：善之字元帥

勝率に直結する知識だ！

打撃技がしゃがみヒットしたことによって発生する、しゃがみカウンター。このシステムが対戦に及ぼす影響についてまとめてみた。

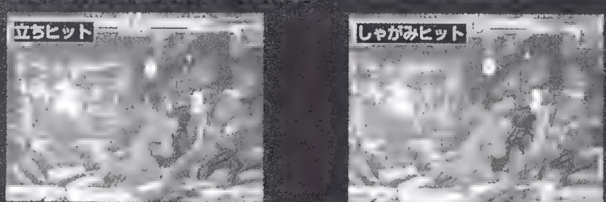
しゃがみヒットで何が起きているのか？

しゃがみカウンターの効果

まず最初に、しゃがみカウンターの性質についておさらいしておこう。これは、しゃがんでいる相手に打撃技をヒットさせたときに発生するもので、通常の立ちヒットに比べて**打撃技のダメージが1.25倍になり、のけぞり時間が延長される**(延長時間は技によって異なるが、強攻撃＆必殺技が＋2フレーム、中攻撃で＋1フレーム、弱攻撃は変化しないのが標準的)という効果がある。この効果は、しゃがみやられポーズが表示されている限り継続されているので、連続技の最初をしゃがんでくらってしまうと非常に痛い。足払いを多用するキャラについては、特に気をつける必要があるだろう。

また、ここで疑問に思うのが、「しゃがみヒットで硬直時間が延びるなら、しゃがみガードではどうなるのか？」という問題だが、現在のところ**リュウ・春麗・Qの3キャラのみ、しゃがみガードだと硬直時間が延びる**ことが確認されている(リュウ・春麗・Qともに＋2フレーム)。これらのキャラはしゃがみガードからの反撃が難しくなるので注意すること。

立ち／しゃがみによるダメージの較差

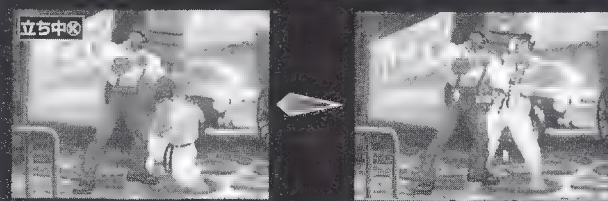


写真はユリアンのタイラントパニッシュが体力最大値からヒットしたときのダメージ較差。体力の少ない豪鬼に対するヒットとはいえ、このダメージ差には強烈なものがある。

しゃがみカウンターが途切れる例

ここで、しゃがみ状態にヒットさせても、相手がしゃがみやられポーズにならない例を挙げておこう。メジャーなのはダウンさせる技だが、ダウン技以外でも、連続技に組み込むと次の技からダメージが通常に戻るものがある。

相手を立たせる効果



一部の通常技には、しゃがんでいる相手を無理矢理立たせる効果がある。写真はダッドリーの立ち中Ⓚだが、この他にも立たせ効果のある技は多いので、注意して見てみよう。

反転のけぞり



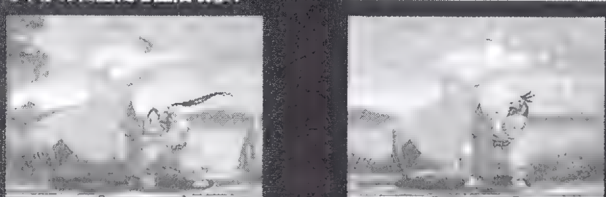
こちらは一部の必殺技に見られる反転のけぞり。反転のけぞり中に打撃を当てると、直前の姿勢を問わず立ちヒットになる。必殺技にはこの他にも特殊な効果のものが多い。

上段攻撃がしゃがみヒットするケース

通常、相手にしゃがみヒットするのは、しゃがんでいる相手にも当たる技だけである。これはある意味当たり前だが、稀にしゃがんでいる相手にはヒットしない技(上段攻撃と呼ぶ)でも、なぜかしゃがみヒットを誘発することがある。ここでは、こういった現象が発生する状況について説明しよう。

まず、この現象が発生するのは、「立ち状態の相手がレバーを下の要素方向(↙or↓or↘)に入力した直後」であるということ。このゲームでは、レバーを下の要素方向に入力しても、すぐに縦方向の当たり判定が小さくなるわけではないため、**しゃがみ途中にヒットした上段攻撃がしゃがみヒット扱いになる**というわけだ(もちろん、同様にしゃがみガードも発生する)。

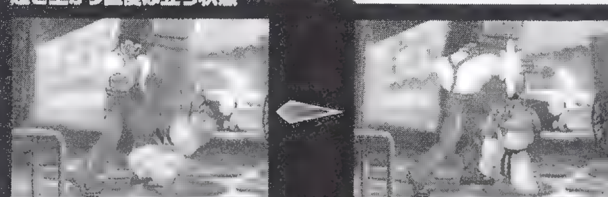
しゃがみに当たる上段攻撃？



Qの立ち中Ⓟなど、しゃがんでいると当たらない技は多い。しかし、これらの技も立ち状態からレバーを下方向に入力した直後の「しゃがみ途中」には当たる可能性がある。

では、こういったしゃがみヒットはどうやって狙っていくのかというと、これには大きく分けて2つのパターンがある。1つ目は、下段ブロッキングに対して上段攻撃を狙うパターンだが、まあこれは理解しやすい。タイミングはシビアになるが、相手が下段ブロッキングを入力しそうなポイントに上段攻撃を出してみよう。これに対して2つ目は、相手の起き上がりに重ねるというパターンだが、これは**起きあがった直後のキャラが必ず立ち状態を経由して行動可能になる**という性質を利用したもの。きちんと重ねれば、一瞬しか攻撃判定が継続しない上段攻撃でもガードさせることはできるので、起き攻めに適した技のないキャラは狙ってみるだけの価値はある。

起き上がり直後は立ち状態



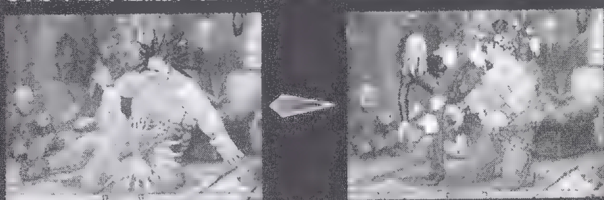
ダウンから起きあがる相手は一瞬だが必ず立ち状態を経由しているため、攻撃側がきちんと打撃を重ねていれば、たとえ上段攻撃でも必ず相手にガードさせることができる。

しゃがみヒットと連続技について

冒頭でも述べた通り、しゃがみカウンター時には相手ののけぞり時間が延長されるため、しゃがみヒットを連続技として利用するのも手だ。しゃがみヒット時にしかつながらない連続技を狙っていくのもいいし、ふだんは難しいノーキャンセル連続技(キャンセルをかけずに目押しでつないでいく連続技のことで、シビアな入力を要求されるものが多い)が格段につながりやすくなるというメリットもある。右表には、各キャラの代表的なしゃがみヒット限定連続技を掲載しておいたので、こちらも参照してみよう。ただし、右表に挙げたのはあくまで「立ちヒット時はつながらず、しゃがみヒット時のみつながる連続技」なので、もっと効率のいい通常の連続技があるキャラは、しゃがみヒットにこだわって大失敗、などということのないように。

また、しゃがみヒット限定連続技が実戦的なキャラについては、どうやってヒット時に相手の姿勢を確認するかが最大の焦点になるが、これについては姿勢を確認するのではなく、**下段ブロッキングのあとで狙っていく**のが一般的。もちろん、下段ブロッキングで取れてしまう立ち攻撃もあるが、基本的にはしゃがみ攻撃を取っているはずなので、それほど問題ないはずだ。

しゃがみヒット連続技を狙うには



しゃがみヒット限定の連続技は、ヒット時の立ち/しゃがみを確認するのが最大のネック。そこで、しゃがみ攻撃を取ることの多い下段ブロッキング成功後に狙ってみては?

しゃがみヒット時のみつながる連続技の例

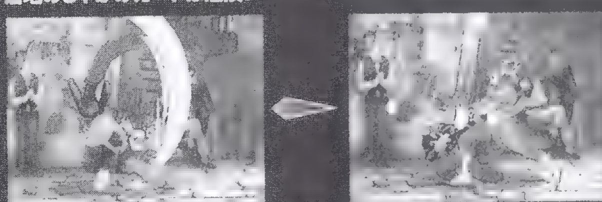
キャラ名	コンボ内容	備考
春麗	→+強K→鳳翼扇	入力誤差0のため難度高し
まこと	立ち中P→→+弱K	実用価値なし
Q	弱高速度連続打撃(仮)→腹部及び後頭部への痛打(仮)	画面端ヒューゴー限定、1発目のみのヒット
トゥエルヴ	しゃがみ中P→X.N.D.L.	入力誤差0のため難度高し
レミー	近距離立ち強K→しゃがみ中P	ヒューゴー・Q以外には厳しい
アレックス	→+強P→ブーメランレイド	密着ヒットなら投げ部分まで入る
ユン	TC(立ち中P→立ち強P)→槍雷連撃	
ヤン	弱蟷螂斬×1→転身穿弓腿	入力誤差0のため難度高し
リュウ	近距離立ち中K→真空波動拳	
ケン	←+中K→疾風迅雷脚	入力誤差0のため難度高し
いぶき	中旋×3→弱闇時雨	間合いが非常にシビア
エレナ	弱スピンサイズ(途中止め)→ブレイブダンスorスピニングビート	
ネクロ	←+強K→しゃがみ中Korスネークファング	ダメージ効率は悪い
オロ	なし	
ショーン	近距離立ち強K→ハドウバースト	立ちヒットでも可能なキャラも
ダッドリー	立ち強K→キャンセル中ダッキングアッパー	ヤン・まことには立ちヒットでも可
ヒューゴー	中ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー	さらに追い打ち可
ユリアン	なし(EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ)	( )内はしゃがみヒットだと楽になるもの
豪鬼	なし(近距離立ち中K→滅殺豪波動)	( )内はしゃがみヒットだと楽になるもの

無駄なしゃがみカウンターを回避する

最後に、知っていないと大損するネタをひとつ。このゲームでは、相手に跳び込んだ際にジャンプ攻撃を出してしまうと、着地に2フレームのスキが発生するが、**このスキはレバーで立ち/しゃがみを選択可能**である。相手もこのスキにきっちり反撃するのはなかなか難しいが、**もしもしゃがみガードしていると、反撃はしゃがみカウンター扱いになる**ので注意すること。

また、もっと重要なこととして、リープアタックと一部の必殺技(これもジャンプ系が多い)についても、スキの立ち/しゃがみを選択可能であることが挙げられる。特にこの手の必殺技はもともとスキが大きいため、相手もガード後の反撃ミスは少ないはず。こういったときには、しゃがみガードよりも、立ちガードやブロッキングを入れたほうが無難と言えよう。

着地のしゃがみガードは危険!



一部のジャンプ系必殺技は、着地時のレバー方向でスキの立ち/しゃがみを選択することができる。反撃を受けたときのダメージを軽減するため、基本は立ちガードにしよう。

スキの立ち/しゃがみを切り換え可能な必殺技とスーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド	備考
春麗	スピニングバードキック	↓タメ↑+K	
	鳳翼扇	→↘↓↙←+K	ブロッキング時の調査
	天星乱華	↓↘→↓↘→+K	
まこと	閃空カカト落とし・剃	空中で↓↙←+K	
Q	突進下肢打撃(仮)	←タメ→+K	後半部分のみ
トゥエルヴ	D.R.A.	空中で↓↙←+K	
レミー	マ・シェリの懇哀	↓タメ↑+K	
	冷たく蒼いルグレ	↓↙←+K	
ユン	二翔脚	→↓↘+K	
	槍雷連撃	↓↘→↓↘→+P	
ヤン	穿弓腿	↓↘→+K	
	転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K	
アレックス	エアニースマッシュ	→↓↘+K	
	スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→+P	
豪鬼	斬空波動拳	空中で↓↘→+P	
	竜巻斬空脚(地上・空中)	↓↙←+K	ブロッキング時の調査
	百鬼襲刃	→↓↘+K後K	ブロッキング時の調査
	百鬼豪掌	→↓↘+K後P	
	百鬼豪砕	→↓↘+K後弱P+弱K	
リュウ	竜巻旋風脚(地上・空中)	↓↙←+K	
ケン	竜巻旋風脚(地上・空中)	↓↙←+K	
ダッドリー	ジェットアッパー	→↓↘+P	
	ロケットアッパー	↓↘→↓↘→+P	
ネクロ	フライングバイパー	↓↙←+P	ブロッキング時の調査
いぶき	苦無	空中で↓↘→+P	
	風斬り	→↓↘+K	
	飛燕	←↓↙+K	
	鶴朱雀	空中で↓↘→↓↘→+P	
オロ	鬼ヤンマ	↓タメ↑+P	
	人柱渡り	↓↘→+K	
	夜行大魂	↓↘→↓↘→+PP	
ショーン	ドラゴンスマッシュ	→↓↘+P	
	トルネード	↓↙←+K	
	リュウビキャク	↓↘→+K	ブロッキング時の調査
エレナ	ライノホーン	←↙↓↘→+K	ブロッキング時の調査
	マレットスマッシュ	→↘↓↙←+K	ブロッキング時の調査
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー	→↓↘+K	
	メガトンプレス	↓↘→↓↘→+K	
ユリアン	チャリオットタックル	←タメ→+K	後半部分のみ
	バイオレンスニードロップ	↓タメ↑+K	
	デンジャラスヘッドバット	↓タメ↑+P	スキはわずか

スキがしゃがみになる必殺技・スーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド
トゥエルヴ	N.D.L	↓↘→+P
	X.N.D.L	↓↘→↓↘→+P
ダッドリー	ダッキングアッパー	←↙↓↘→+K後K
	ローリングサンダー	↓↘→↓↘→+P
いぶき	首折り	←↙↓↘→+P
	旋(下段派生のみ)	↓↙←+K後↓+K
ショーン	ショーンタックル	←↙↓↘→+P
	ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+P
エレナ	ヒーリング	↓↘→↓↘→+P

空中コンボ／スタンコンボ

さらなる高みを目指すために

TEXT：我修院（若人）

格闘ゲームの華ともいえる連続技。ここでは、その一部である空中コンボと『ストⅢ』特有のスタンコンボについて述べておこう。

通常時の空中コンボについて

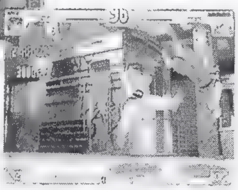
STEP1　始動技を探そう

相手を空中へ浮かせて、そこへ追い打ちする。これが空中コンボと呼ばれるものだ。空中コンボを決めるためには、まず、空中にやられ判定の残るダウン技＝浮かせ技が必要になる。

相手をダウンさせる技が空中コンボを狙えるか否かを見分けたいときは、ヒット表示に注目しよう。この手の技は連続技で決めると、ヒット表示が出てこないはずだ。もし、当たった直後にヒット表示が出てきてしまうようなら、その技は空中コンボに適さない、ということになるぞ。



リュウのEX上段足刀蹴りは、浮かせ技の代表例。連続技で決めても、着地するまでヒット表示は出ない



同じことを竜巻旋風脚でやっても、すぐにヒット表示が出てきてしまう。これは追い打ち不可ということだ

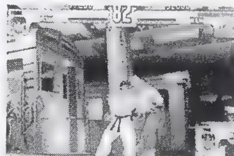
STEP2　追い打ち

やられ判定の残る技で相手を浮かすことができたら、次は追い打ちを狙っていこう。

基本的には好きな技を当てればいいが、組み合わせ次第では追い打ちからさらに追い打ちなんてことも可能。例えば、レミーのしゃがみ強Ⓟ→冷たく蒼いルグレ（以下、ルグレ）→マ・シェリの悲哀。これは途中に挟んでいるルグレが空中ヒットだとダウンする技で、しかも空中でやられ判定の残る技だからこそ可能になる。「じゃあ、ルグレからルグレを決めて、さらにルグレを決めれば、こりゃもう……」ってことになるが、そうはいかない。

各技には追い打ち可能な時間というものが設定されいる。またそれと同じくして、その追い打ち可能な時間を削る数値も設定されている。その時間の長さ、その数値の大きさは技によって異なるが、この場合ルグレが「追い打ち可能な時間は長く、それを削る数値が小さい技」だからこそできるコンボ。技を当てた回数が増える度に、どんどん追い打ち可能な時間は削られていくので、何回も決まるということにはならないのだ。

もし、「これ以上、入らないんだな」と思ったら、キャンセルと攻撃発生の早い技を使ってみよう。先程のコンボを少し改良すれば、しゃがみ強Ⓟ→ルグレ→しゃがみ中Ⓟ→ヴィエルジュに安息を、なんてコンボも可能だ。また、これに似た空中追い打ちのパターンで、ユンのしゃがみ中Ⓟ→弱二翔脚やアレックスの立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュ、ダッドリーの➡＋中Ⓚ→ジェットアッパーなどもある。これらも追い打ちの最後に持ってくれば、間に合ってくれる可能性があるぞ。



「キャンセルと攻撃発生の早い技」。リュウならEX上段足刀蹴りのあと、近距離立ち弱Ⓟを当て……



キャンセルEX昇龍拳が決まる。昇龍拳は根元を当てなければいけないので、引き付けて弱Ⓟを当てよう

空中コンボの一例：ネクロの場合

上記のことを踏まえた上で、ネクロのコンボをひとつ紹介しよう。

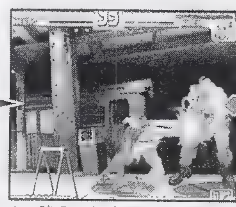
このコンボは追い打ち可能時間が非常に長いエルボーキャノン（⬈＋強Ⓟ）を使ったものだ。アレックス、またはヒューゴー限定で、そのエルボーキャノンを6発決めることができる。さらに……



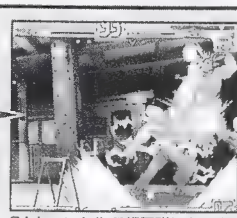
⬈＋強Ⓟ×6はすべて最速。1フレームの狂いも許されない



7回目は入りそうだが、追い打ち可能時間が足りないので……



⬈＋強Ⓟより攻撃発生の早い、⬅＋中Ⓟを出そう。さらに……



SAキャンセルで超電磁ストーム。これでフィニッシュだ!!

スーパーアーツでのみ拾える空中のけぞり

基本的に空中コンボは、「ダウン状態で浮いている」相手に対して決めるものだが、SAなら「空中で体制を持ち直した」相手にも決められる。

例えば、ダッドリーのしゃがみ強Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ→ロケットアッパー。このコンボはジャンプ強Ⓟを当てた時点でヒット表示が出ててくるため、一見入らないように思えるが、SAなら当たってくれる。ただし、完全な連続技ではなく、そのSAは空中ブロッキング可能という少し特殊なものだ。

このダッドリーのコンボのようにリュウでEX上段足刀蹴り→ジャンプ強Ⓟ→真空波動拳とやってみると実は当たらない。このコンボにも前述の追い打ち可能時間が影響していて、内部的にそれが残っている場合にのみSAが当たるといった仕組みになっているからだ。もし、リュウでこの手のコンボを決めたいなら、EX上段足刀蹴り→リープアタック→真空波動拳とやってみよう。リープアタックは追い打ち可能時間を削る数値が小さい傾向にあるので、この場合なら真空波動拳はしっかり当たってくれるぞ。

足払いで拾えるキャラ

もうひとつ少し特殊な追い打ちの仕方として、一部のキャラクターで下段攻撃を追い打ちとして決められるケースもある。その一部のキャラクターとは、レミー、オロ、ネクロ、Q、ダッドリー、いぶき、春麗、エレナ、まこと、アレックスの合計10キャラクターで、相手が着地するまでやられ判定の残っている技からなら、着地寸前のところを足払い系の技で追い打ち可能だ。例として、ダッドリーのしゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ……（詳しくはダッドリーのコンボページ参照）や、ユンの近距離立ち中Ⓚ→TC（しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ）などが挙げられる。

と言ってはみたものの、この「下段攻撃で追い打ち可能」ということが功を奏し、さらに強力な連続技を決められるというキャラクターはダッドリーだけ。そのダッドリー以外は使う必要もないし、決められる機会も少ないのだ。

ちなみに、アナログな部分が多い本作だけあって、追い打ちとして決める下段攻撃は攻撃判定の幅が広い技のほうが当てやすくなっているぞ。

地上スタンコンボについて

懐かしいコンボが復活する

では、次にスタン時限定で決められる連続技をいくつか紹介しよう。まずは地上スタンコンボ。

実はスタンしたときの相手ののけぞりは1フレーム延長されている。これによって、普段はつながらないような連続技が可能になるわけだが、本作では、しゃがみヒット時にものけぞりが長くなるというシステムがあるので、「しゃがみヒットスタン限定コンボ」なんてのも出てくる。

この「しゃがみヒットスタン」を使ったコンボの一例が右の表の連続技だ。

しゃがみヒットスタン限定コンボの一例

キャラクター	コンボ内容	備考
春麗	←+強ⓟ → 鳳翼扇	ノーキャンセル
まこと	立ち強ⓟ → 弱打ち下ろし手刀・颪	キャンセル
Q	突進頭部打撃(仮) → 腹部及び後頭部への痛打(仮)	ノーキャンセル
アレックス	近距離立ち中ⓚ → 中フラッシュチョップ	キャンセル
ユン	TC(近距離立ち弱ⓟ → 立ち弱ⓚ → 立ち中ⓟ) → 中鉄山靠	キャンセル
ケン	TC(近距離立ち中ⓟ → 立ち強ⓟ) → 疾風迅雷脚	ノーキャンセル
ショーン	TC(近距離立ち中ⓟ → 立ち強ⓚ) → ハイパートルネード	ノーキャンセル
ダッドリー	立ち強ⓚ → 立ち強ⓟ → ローリングサンダー	ノーキャンセル
ヒューゴー	強ジャイアントパームボンバー×3	ノーキャンセル

空中スタンコンボ

空中スタンはおもしろい

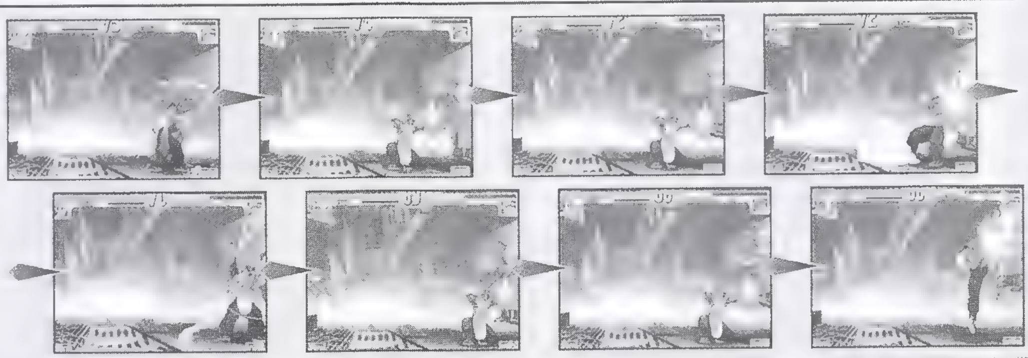
空中にいる相手がスタンしているときは、普段当てると「空中で体制を立て直す技」でも、ダウン状態が継続される。つまり、通常技を当てたあとでも、さらに追い打ちできる可能性があるわけだ。例えば、画面端でアレックスのジャンプ強ⓟを空中の相手に当ててスタンさせた場合は、しゃがみ中ⓟ→遠距離立ち中ⓚ→エアニースマッシュという追い打ちを決められる。また、ネクロなら「スタンコンボを狙ってください」といわんばかりのエレクトリックスネークを用いることで、画面端なら中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→立ち弱ⓟ→←+中ⓟ→EXフライングバイパー→←+中ⓟ→フライングバイパーなんてコンボが決められる。ただし、これにも前述の追い打ち可能時間が深く関わってくるため、追い打ち可能時間を大きく削る技を当ててしまうと、すぐ内部的にヒット表示が確定してしまう(スタン時はヒット表示が出ないので、見分けるのは非常に困難だが……)。比較的、強攻撃はすぐにヒットが確定してしまうようなので、リープアタックや弱攻撃、また一部の中攻撃など、空中で刻める技を探し出し、かっこいいスタンコンボを探してみよう。

ちなみに、一部のSAは追い打ち可能時間を元に戻す効果がある。ということは、SAを使ったスタンコンボは……(下記のコンボ参照)

空中コンボの一例:ユンの場合

虎撲子 → しゃがみ中ⓟ×4 → 弱鉄山靠 → 揚炮 →しゃがみ中ⓟ×5 → 弱二翔脚

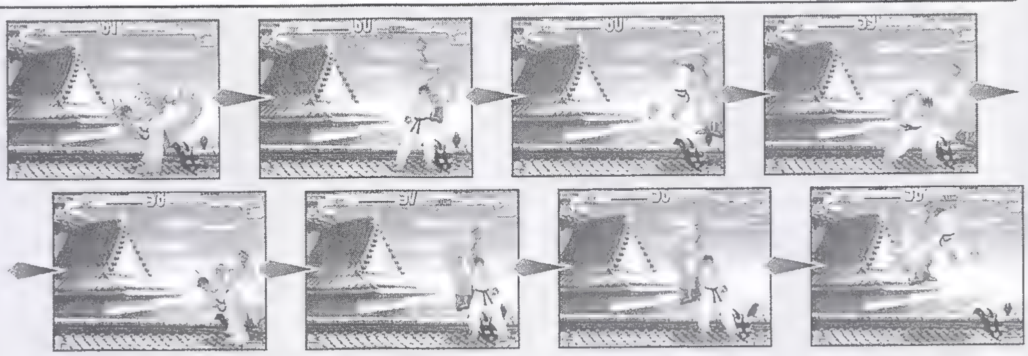
虎撲子でスタンさせたときに決められる画面端限定コンボ。虎撲子後は最大5発までしゃがみ中ⓟを決められるが、4発でやめて弱鉄山靠へ。さらにキャンセルで発生の早い揚炮につなぐ。揚炮後に再び空中やられ判定が復活するので、さらに追い打ち可能だ。なお、しゃがみ中ⓟとしゃがみ中ⓟの間は、少し前進するのがポイント。最後のしゃがみ中ⓟからはキャンセルして弱二翔脚につなぐ。



空中コンボの一例:リュウの場合

EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱ⓟ → リープアタック → 真空波動拳 → EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱ⓟ×2 → ジャンプ強ⓟ

EX上段足刀蹴りでスタンしたときに決められる画面端限定コンボ。EX上段足刀蹴りのあとは、追い打ち可能時間を削る数値が小さい技なら最大3回まで決められる。近距離立ち弱ⓟ(遠距離立ち弱ⓟだとダメ)とリープアタックはそれに当たり、最後を真空波動拳にすることで追い打ち可能時間を回復させる。後半の近距離離立ち弱ⓟ×2は、少し前進しながら当てていくのがポイントだ。



※ここで紹介している2つのコンボはQ相手で、PAを3回使った状態に決めています。

ヒット確認

TEXT：VMT－RED

反応の限界に挑戦せよ!

密かに熱い単発技SAキャンセルのヒット確認。数字にとらわれず、自分自身の限界を目指せ！

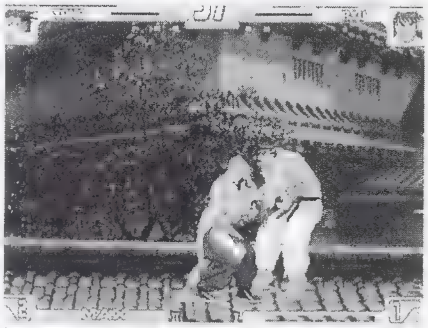
「ヒット確認」とは?

スーパーアーツは、ダメージは大きいがガードされるとスキが大きく、致命的な反撃を受けてしまうものが多い。また、反撃を受けないまでも使用回数に制限があるので、確実にヒットする状況で発動していくのが望ましい。

そこでスーパーアーツを組み込んだ連続技を考える際には「ヒット確認」という概念が重要になってくる。連続技の初段がヒットしているかガードされているかを確認して、ヒットしているときのみスーパーアーツを入力し、ガードされた場合はスーパーアーツの入力を止める、というものだ。

ヒット確認は、スーパーアーツに至るまでの技数が多いほど簡単になる。初段が相手に接触してからスーパーアーツ入力までの時間が長ければ、ヒットorガードを判断する時間的余裕ができるからだ。この手の「余裕でヒット確認ができる連続技」の代表が、ユン・ヤンの立ち中Ⓟ始動TC→スーパーアーツの連続技。立ち中Ⓟ始動TCの3段のうちにヒット確認をすれば良いので、確実にヒット確認してからスーパーアーツの入力ができる。このへんの連続技は、どんな状況でも100%ヒット確認できるレベルと言っていいだろう。

逆に、単発の技からいきなりスーパーアーツにつなぐようなものは、ヒット確認が難しくなる。



技がヒットしている場合のみスーパーアーツを出す判断をする。これがヒット確認といわれる判断作業だ

単発ヒット確認・その難度と可能性

ノーキャンセル系

単発の技からスーパーアーツにつなぐ連続技にも、大きく分けると2タイプがある。初段の技の戻りをSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐタイプと、初段の技が普通に戻りきってから素早くスーパーアーツを出して連続技にするタイプだ。後者のタイプはキャンセルを利用していないため、俗に「ノーキャンセル連続技」などと言われている。

さて、ヒット確認の面でどちらが楽かと言うと、これは圧倒的にノーキャンセルのほうが楽。初段の技の戻りをキャンセルしていない＝技の戻りの時間もヒット確認の時間として使うことができるからだ。ノーキャンセル系の場合は、慣れれば充分ヒット確認が可能と考えていいだろう。

ただし、ヒット確認の難度とは別に、スーパーアーツの入力タイミングがシビアで難しいものも当然ある。まことの疾風→正中線五段突きの場合、疾風ヒット時の有利フレームが2で、正中線五段突きの発生も2フレームなので、連続技にするためには1フレームの誤差もなく正中線五段突きを出さなくてはならない。ヒット時の「有利フレーム」ー「スーパーアーツの発生フレーム」＝「つなぎの猶予誤差フレーム」、ということになる。もちろん、初段がしゃがみヒットした場合は有利フレームが長くなり、つなぎやすくなる。

代表的なノーキャンセル連続技のつなぎの猶予誤差

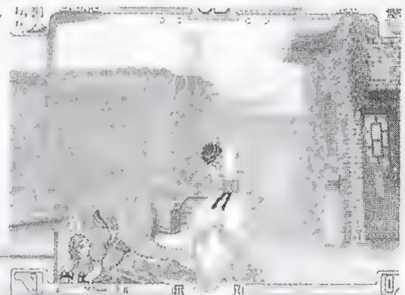
キャラ名	連続技	猶予誤差
まこと	立ち中Ⓟ→正中線五段突き	7−2=5
	疾風→正中線五段突き	2−2=0
ユン	しゃがみ中Ⓟ→揚炮	6−2=4
レミー	近距離立ち中Ⓟ→憤怒のシュベルノーヴァ	6−3=3
いぶき	立ち中Ⓟ→闇時雨(中の場合)	7−4=3
ダッドリー	立ち強Ⓚ→ローリングサンダー	6−3=3
	➡+強Ⓚ→ロケットアッパー(要しゃがみヒット)	2−2=0
	➡+強Ⓚ→コークスクリューブロー(要しゃがみヒット)	2−2=0
	しゃがみ中Ⓟ→ローリングサンダー	3−3=0
リュウ	➡+強Ⓟ→真・昇龍拳	4−2=2
ショーン	近距離立ち強Ⓚ→ハイパートルネード	4−2=2
ケン	しゃがみ中Ⓟ→疾風迅雷脚	4−3=1
	⬅+中Ⓚ→疾風迅雷脚(要しゃがみヒット)	3−3=0
ユリアン	EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ	2−2=0

単発キャンセル系

単発の初段をいきなりSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐ連続技は、ノーキャンセル連続技に比べ、かなりヒット確認が難しくなる。技が相手に接触してから、非常に短い時間内にスーパーアーツのコマンドを完成させなければSAキャンセルできないため、ヒット確認にかけられる時間も必然的に短くなってしまうからだ。

このような「単発SAキャンセル連続技」は、初段となる技のキャンセル可能フレームがどれくらいあるかによって、ヒット確認の難度が左右される。キャンセル可能フレームが長いということは、スーパーアーツコマンドの完成が遅くてもSAキャンセルがかかり、連続技になってくれることを意味している。つまり、この手の単発SAキャンセル連続技は、「つながる範囲内で、なるべく遅くキャンセルしてスーパーアーツを出すタイミングを手に覚え込ませる」ことがヒット確認の成功率を上げる重要なポイントとなる。

単発ヒット確認の女王様、春麗。しゃがみ中Ⓚがヒットしたら……





鳳翼扇発射！　これができなきゃ春麗マスターは名乗れない？

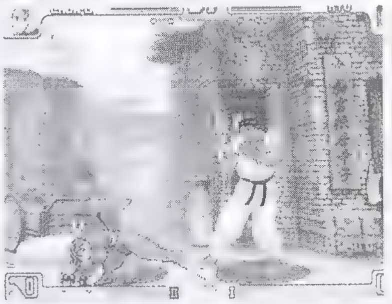
単発キャンセル系ヒット確認・その限界を探る

現実的なヒット確認可能ライン

さて、単発SAキャンセルのヒット確認、と口で言うのは簡単だが、現実問題としてこの手の連続技、どの程度の精度でヒット確認できるのだろうか？

現在この手の連続技で最も多用されているのは、春麗の「しゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇」だと思われる。春麗のしゃがみ中Ⓚは、ヒットから18フレーム以内にスーパーアーツのコマンドが完成すればキャンセルが可能で連続技として成立する。ヒット確認の猶予時間は18フレームということになるわけだ。この18フレームという猶予時間がなかなか微妙で、簡単とはとても言えないが、がんばって練習すればなんとかヒット確認していける、というレベルのようだ。実際の対戦においてトップレベルの春麗使いは、かなりの確率でこのヒット確認をこなしていることは間違いない。18フレームの猶予時間というのは、訓練すれば実戦において高確率でヒット確認していける猶予時間だと考えていいだろう。

ここで、右の表を見ていただきたい。各キャラごとに、重要な技（リュウ・ケンのしゃがみ中Ⓚなど）や、キャンセルの猶予フレームが長い技をピックアップしてある。注意してもらいたいのは、表に載せてある技すべてが「ヒット確認ができます、オススメです」という意味で掲載してあるわけではない、ということ。ここからは筆者の主観的判断だが、キャンセルの猶予フレームが13以下の技では、実戦レベルのヒット確認は難しいと思われる。逆に15～16以上の技については、訓練する価値はあると思う。もちろん、このレベルのヒット確認できる、できないの話は個人の反応速度によってある程度の差は出てくるだろう。このデータを参考に、自分なりの試行錯誤と訓練を重ねてほしい。


下段や中段の場合、ヒットする直前の相手の姿勢も判断材料になりえる

キャンセル猶予時間

春麗	しゃがみ中Ⓚ18　⬅+強Ⓟ16 ※しゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇はもはや必須の連続技。
まこと	打ち下ろし手刀・颪18 ※正中線五段突きなら、最遅キャンセルでもつながる。
Q	突進頭部打撃(仮) 弱13/中14/強16 ※狙うなら、強が現実的かも……
トゥエルヴ	近距離立ち中Ⓟ15　近距離立ち中Ⓚ12 ※あえてやるなら近距離立ち中Ⓟだが、利用価値は薄いか。
レミー	ヴェルテュの残光・バス19 ※画面端なら、SA I or IIへつなぐのを狙いたい。
ユン	しゃがみ中Ⓚ13　虎撲子18 ※このレベルでは実用性は低い。他にやれることはいくらでもある。
ヤン	しゃがみ中Ⓚ12 ※ユン同様、無理に狙う価値のある単発キャンセルヒット確認はない。
アレックス	近距離立ち中Ⓚ16　スラッシュエルボー弱13/中15/強17 ※弱スラッシュエルボー以外は実用化の気配あり？ フラッシュチョップは中11、強14。
豪鬼	しゃがみ中Ⓚ12 ※これも使いモノにならない。豪波動拳を挟んで安定するが吉。
リュウ	しゃがみ中Ⓚ12 ※豪鬼に同じ。
ダッドリー	ショートスイングブロー14　立ち強Ⓚ12 ※立ち強Ⓚ→EXマシンガンブローのヒット確認はやはり夢なのか……
ネクロ	⬅+中Ⓚ17　⬅+中Ⓟ17 ※意外な掘り出しもの。エレクトリックスネーク使用時には狙う価値あり？
オロ	しゃがみ強Ⓟ14 ※夢のヒット確認鬼神鎚を狙ってみる？　最遅キャンセルでもつながる。
ショーン	しゃがみ中Ⓚ13　近距離立ち強Ⓚ15 ※近距離立ち強Ⓚの15はいける数字だが、利用価値は……。
ケン	しゃがみ中Ⓚ13 ※素直に波動拳を挟みましょう。
エレナ	しゃがみ中Ⓟ16 ※起き攻め用として悪くないが、ブロッキングを制限できないのが難。
ヒューゴー	ジャイアントパームボンバー14 ※ハンマーマウンテンは距離によってはノーキャンセルではつながらない。
ユリアン	チャリオットタックル弱～強16 ※チャリオットタックル→タイラントパニッシュが可能だが、EXノーキャンセルのほうが楽？
いぶき	※闇時雨が立ち中Ⓟからノーキャンセルで問題なくつながるため、単発キャンセルから狙っていきたい連続技は特になし。

決め打ちOK！　ヒット時限定発動法

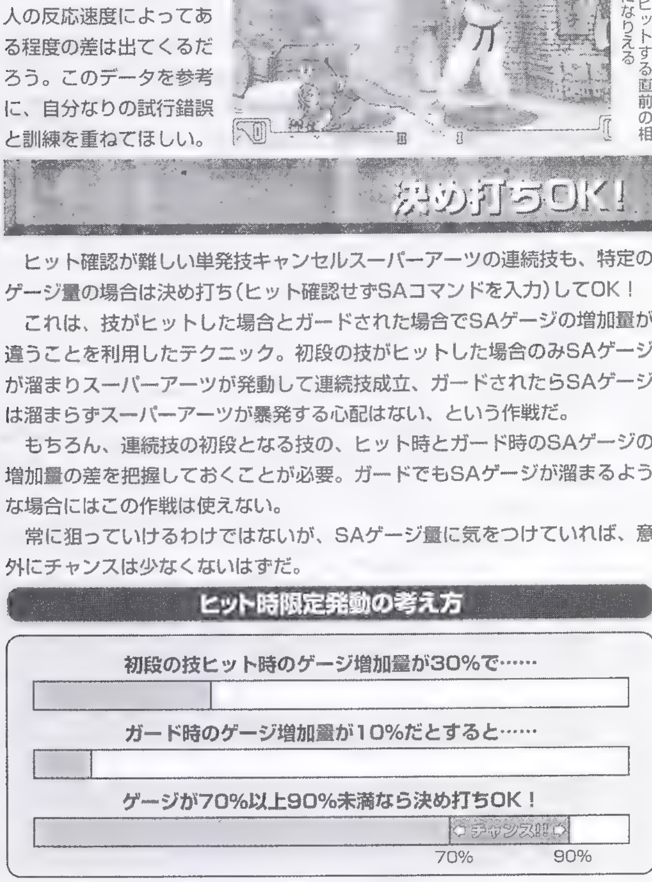
ヒット確認が難しい単発技キャンセルスーパーアーツの連続技も、特定のゲージ量の場合は決め打ち（ヒット確認せずSAコマンドを入力）してOK！

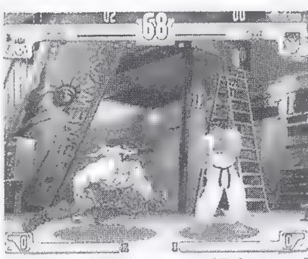
これは、技がヒットした場合とガードされた場合でSAゲージの増加量が違うことを利用したテクニック。初段の技がヒットした場合のみSAゲージが溜まりスーパーアーツが発動して連続技成立、ガードされたらSAゲージは溜まらずスーパーアーツが暴発する心配はない、という作戦だ。

もちろん、連続技の初段となる技の、ヒット時とガード時のSAゲージの増加量の差を把握しておくことが必要。ガードでもSAゲージが溜まるような場合にはこの作戦は使えない。

常に狙っていけるわけではないが、SAゲージ量に気をつけていれば、意外にチャンスは少なくないはずだ。

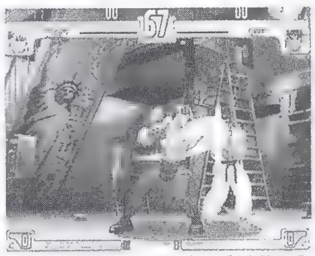
ヒット時限定発動の考え方




SAゲージ量が丁度いい場合は、ブーメランレイドまで入力してしまう



ヒットするとSAゲージが溜まり、ブーメランレイドが出る


ガードされるとSAゲージが溜まらず、暴発することはない

反撃講座

確定ダメージをものにする

TEXT：MVP

反撃に必要なのはその意識、知識、そして実戦経験。やる気さえあれば誰にでも可能なこの真実は君の勝率へ確実に影響してくる。見逃すな！

反撃概論

反撃のための基礎知識

相手の攻撃をガードしたときに君はきちんと反撃できているだろうか？　技にはその数値の違いはあれど、かならず「ガードさせたあとに動作が終了するまでの時間」というものが存在する。そして、ガードした側には技をガードしたことによる「ガード硬直時間」があるのだ。この2つの数値の差が硬直差と呼ばれ、反撃において最も重要な数値となる。

つまり、技を出した側の「ガードさせたあとに動作が終了するまでの時間」から、技をガードした側の「ガード硬直時間」を引いたものが技をガードさせたときのスキになるわけ。このスキの時間内に、ガードした側の技の発生が間に合えば、見事反撃成立となるのだ。

そこで、まずは自分の使っているキャラの反撃に使っていきたい技の発生を巻末のデータを見つつ覚えてしまおう。

主な選択基準は、通常技ならキャンセルがかかって連続技につなげていけるもの、リーチがそこそこあるもの、いずれも発生が早いものを2～3個ピックアップ。

次に必殺技。これは主にガード後遠距離になる技に狙ったり、通常技キャンセルからではつながらないが、追い打ちが可能で大ダメージを見込めるものが適している。また、EX版は性能が違うことが多いので、忘れずにチェックすること。必殺技の場合、発生は通常技より遅くてもあまり問題にならないので、とにかくリーチとダメージ面で強いものを1～2個ピックアップしておこう。コマンド投げがあるキャラはそれが反撃に適することが多いので、発生をちゃんと覚えておきたい。

最後はスーパーアーツ（以下、SA）。これは発生の早さが最も重視される。攻撃的なSAでない場合は除外されるが、とにかく反撃のメインはこのSA。ダメージや発生に優れるものが多く、とくに突進系SAは反撃に大活躍するはずだ。自分の使っているSAを見ておこう。

ここで少し注意。巻末のデータの「発生」というのは攻撃力が発生するまでの時間であって、この数字の間はまだ攻撃力をもっていない。つまり、発生の数値に持続の1フレーム目を足した数字で、攻撃力が発生するのだ。例えば、発生が3フレームの技は、4フレーム目で攻撃力が発生する。そして4フレームのスキのある技にぴったりと反撃が確定しているというわけだ。間違わないように。



技をガード後は、相手にはスキが、自分にはガード硬直が存在する。的確に反撃しよう

反撃技術の拾得

リバーサルを極める

反撃をする上で最も重要なのが、ガード硬直が切れた次の瞬間から技を出す、リバーサル動作である。必殺技とSAは、ガード硬直中にコマンド入力をしておいて、ガード硬直が切れそうなところでⓅかⓀの対応するボタンを弱中強もしくは強中弱の順にずらしつつ、「押す→離す」をしていってみよう。

必殺技やSAはボタンを離したときでもコマンドが完成するので、この方法なら3ボタン×押す離すの2回、つまり6回分コマンドの成立を試みているわけだ。よって、ずらし押しの間隔を狭くすれば理論上6フレーム間コマンドが常に成立することになる。ガード硬直が切れるくらいでこの入力をすれば、6フレームのどこかでガード硬直が切れる可能性が高く、ほぼ確実にリバーサルが出るはずだ。このため、相手の技のスキと自分の技の発生の数値の差が少なくても、ガード硬直時間を覚えればかなり反撃の対象にできるぞ。

ここでひとつ注意!!『3rd』ではガードブロッキングの存在により、多段系の技に反撃する場合、レバー入力中にくらう可能性があるのだ。したがって、最後の1発をきちんとガードしてからコマンド入力するのが重要となるぞ。

今度は通常技のリバーサルについて。これはボタンを押したときにしか反応せず、またガード硬直中の入力は意味を成さない。つまり、硬直が切れたあとに特定の1つのボタンを押さないといけないので最速の反撃というのは難しい。ガード硬直の長さを認識しているのを前提で、2～3フレームの余裕をみておいたほうがいいだろう。つまり、6フレームの技のスキに発生5フレームの通常技を反撃として毎回確実に入れるのは難しいのである。

逆に、通常技ならではの特典もある。それは多段の技でもガードしつつボタン連打をしてもくらうことはないのだ。ただし、生半可なボタン連打なら、目押しのほうが安定する。結局はガード硬直を体で覚えるほうがいいだろう。

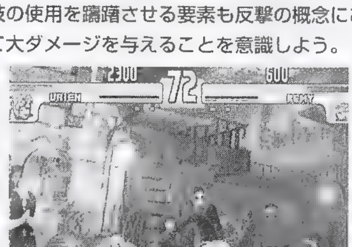
単発技の考えかた

演出の長い必殺技やSAは、ガード後に目で見てから「反撃しよう」と心の準備をするので簡単に反撃できるが、単発の通常技などを突然ガードしたときは反応してから反撃するのが非常に難しい。生半可な反撃は逆にブロッキングの的になり、これでは反撃を狙って反撃をくらう、つまり本末転倒だ。

こういうことを防ぐために重要なのが、「1点読み」という考え方。つまり、コイツのこの技がきたら……というように反撃可能な技を1つに絞り、相手との距離や攻撃の連係を試合の流れからそれを出してくる場面をある程度予想しておく。そして、「まだか……おい早く出してきなよ、……きた！　よし反撃!!　ガツ（ガード音）、ピカーンッ」という感じで反撃するのだ。

この1点読みの場合、反撃用の技はおおむねSA。特定の技を待ってガードしがちになる若干不利な状況を上回るダメージを与えるのが望ましいわけ。試合の流れを変えたり特定の技の使用を躊躇させる要素も反撃の概念にあてはまるので、ガツンと反撃して大ダメージを与えることを意識しよう。

また、1点読みの概念に付随する技術もついでに覚えておこう。なにかしら相手の技をガードしたら、とりあえずレバーだけを回してSAの用意をする。狙った技がきたときにコマンド入力の負担をなくし、技の確認作業に集中するわけだ。それが狙い目の技の場合はあとはボタンを押すだけで成功だ。



特定の技を読んで待ち、ガードしたらとりあえずコマンド入力。的中したら発射だ！

反撃表

まこと

技名	弱	中	強	EX	間合い
●直上正拳突き・吹上	—	—	—	—	密
●突進正拳突き・疾風	12	12	12	-2	近
●打ち下ろし手刀・颪	4	4	0	-4	近
●吊るし喉輪・唐草	—	—	—	—	—
●閃空カカト落とし・剣	—	—	—	—	—
○正中線五段突き	17				密
○暴れ土佐波砕き	20				近
○丹田練氣・攻めの型	—				—

Q

技名	弱	中	強	EX	間合い
●突進頭部打撃(仮)	2	2	3	21	近
●突進頭部打撃(仮)(中段)	10	11	12	—	近
●突進下肢打撃(仮)	13	14	15	18	近〜密
●高速度連続打撃(仮)	6	9	8	23	近
●捕獲及び痛恨打撃(仮)	—	—	—	—	—
○突進及び致死連続打撃(仮)	19				密
○頭部及び後頭部への痛打(仮)	25				近
○爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	17				近

ユン

技名	弱	中	強	EX	間合い
●虎撲子	0	0	0	—	近
●絶招歩法	11	11	11	2	密〜近
●鉄山靠	1	3	5	7	近
●二翔脚	25	26	28	28	密
●前方転身	—	—	—	—	—
○揚炮	27				近
○槍雷連撃	27				密
○幻影陣	—				—

ヤン

技名	弱	中	強	EX	間合い
●穿弓腿	25	19	16	16	密
●蟷螂斬(出し切り時)	7	11	15	9	近〜密
●白虎双掌打	3	3	3	—	近
●前方転身	—	—	—	—	—
●快跑	—	—	—	—	—
○雷震魔破拳	-1				近
○転身穿弓腿	69				密
○星影円舞	—				—

リュウ

技名	弱	中	強	EX	間合い
●波動拳	9	9	9	0	遠
●昇龍拳	24	32	38	37	密
●竜巻旋風脚	12	8	11	4	密〜近
●空中竜巻旋風脚	—	—	—	—	—
●上段足刀蹴り	12	11	10	12	近
○真空波動拳	12				近
○真・昇龍拳	25				密
○電刃波動拳(タメなし)	31				近

エレナ

技名	弱	中	強	EX	間合い
●スクラッチホイール	19	22	27	30	密
●ライノホーン	3	4	6	2	密
●マレットスマッシュ	0	-1	-4	-4	近
●リンクステイル	17	15	15	15	近
●スピンサイズ(追加入力なし)	2	6	8	15	近
○スピニングビート	12				近
○ブレイブダンス	30				近
○ヒーリング	—				—

ネクロ

技名	弱	中	強	EX	間合い
●トルネイドフック	-1	4	18	9	近〜密
●電磁ブラスト	10	26	24	—	近〜遠
●ライジングコブラ	5	5	5	3	近
●フライングバイパー	3	2	2	-2	近〜遠
●スネークファング	15	17	19	—	近
○超電磁ストーム	12				近
○スラムダンス	—				—
○エレクトリックスネーク	11				近

豪鬼

技名	弱	中	強	EX	間合い
●阿修羅閃空	—	—	—	—	—
●豪波動拳	11	11	11	—	遠
●斬空波動拳	—	—	—	—	—
●灼熱波動拳	23	18	15	—	近
●豪昇龍拳	24	30	34	—	密
●竜巻斬空脚	12	8	5	—	密〜近
●空中竜巻斬空脚	—	—	—	—	—
●百鬼襲(下段)	11	11	11	—	近
○滅殺豪波動	13				近
○天魔豪斬空	—				—
○滅殺豪昇龍	25				密
○滅殺豪螺旋	35				近
○滅殺豪旋風	—				—
○瞬獄殺	—				—
○金剛國裂斬	26				遠

春麗

技名	弱	中	強	EX	間合い
●百裂脚	-3	-1	1	-3	遠
●スピニングバードキック	2	2	2	8	密〜近
●気功拳	17	10	4	7	近
●覇山蹴	2	2	1	2	近
○気功掌	38				超遠
○鳳翼扇	23				近
○天星乱華	30				近

レミー

技名	弱	中	強	EX	間合い
●ヴェルテュの残光・オット	-5	-5	-5	-4	遠
●ヴェルテュの残光・バス	-1	-1	-1	0	遠
●マ・シェリの悲哀	17	23	26	21	近〜密
●冷たく蒼いルグレ	4	4	6	2	密
○憤怒のシュベルノーヴァ	-3				超遠
○ヴィエルジュに安息を	29				密
○傷心のノクテュルヌ	—				—

ケン

技名	弱	中	強	EX	間合い
●波動拳	11	11	11	6	遠
●昇龍拳	17	24	31	36	密
●竜巻旋風脚	5	6	7	3	近
●空中竜巻旋風脚	—	—	—	—	—
○昇龍裂破	38				密
○神龍拳	80				近
○疾風迅雷脚	11				密

ショーン

技名	弱	中	強	EX	間合い
●ショーンタックル	14	14	14	14	近
●ドラゴンスマッシュ	24	30	34	37	密
●トルネード	7	6	6	3	密
●リュウビキャク	3	2	3	1	密〜近
○ハドウバースト	39				遠
○ショウリュウキャノン	43				密
○ハイパートルネード	31				密

ユリアン

技名	弱	中	強	EX	間合い
●メタリックスフィア	8	4	-3	16	近
●バイオレンスニードロップ	18	18	18	16	近
●デンジャラスヘッドバット	2	3	6	-2	近〜密
●チャリオットタックル	10	11	12	9	遠〜近
○タイラントパニッシュ	17				密
○ユピテルサンダー	36				近
○エイジスリフレクター	—	—	—	—	—

オロ

技名	弱	中	強	EX	間合い
●日輪掌	6	4	2	-1	近
●鬼ヤンマ	22	30	38	48	近〜密
●仁王力	15	15	15	—	近
●人柱渡り	—	—	—	—	—
○鬼神力	—				—
○夜行魂(夜行大魂)	2(73)				近
○天狗石	—				—

トゥエルヴ

技名	弱	中	強	EX	間合い
●N.D.L.	5	9	13	0	近〜遠
●A.X.E.	5	6	7	4	近
●D.R.A.	—	—	—	—	近〜密
○X.N.D.L.	31				遠
○X.F.L.A.T.	26				密
○X.C.O.P.Y.	—				—

アレックス

技名	弱	中	強	EX	間合い
●フラッシュチョップ	2	1	1	1	近
●パワーボム	—	—	—	—	—
●エアニースマッシュ	—	—	—	31	密
●エアスタンピート	3	3	3	3	近
●スラッシュエルボー	2	8	8	6	近
●スパイラルD.D.T.	—	—	—	—	—
○ハイパーボム	—				—
○ブーメランレイド	—				—
○スタンガンヘッドバット	—				—

いぶき

技名	弱	中	強	EX	間合い
●苦無	—	—	—	—	—
●雷打	5	6	7	—	近
●風斬り	17	16	17	21	密〜近
●首折り	10	16	19	15	密
●旋(追加入力なし)	4	2	8	11	近〜遠
●飛燕	31	38	35	30	遠
○霞朱雀	—				—
○鎧通し	54				遠
○闇時雨	6〜10				密

ヒューゴー

技名	弱	中	強	EX	間合い
●ジャイアントパームボンバー	-11	-16	-19	-10	近
●ムーンサルトプレス	—	—	—	—	—
●シュートダウンバックブリーカー	—	—	—	—	—
●モンスターラリアット	8	10	11	22	近〜密
●ミートスカッシャー	—	—	—	—	—
●ウルトラスルー	—	—	—	—	—
○ギガスブリーカー	—				—
○メガトンプレス	—				—
○ハンマーマウンテン	29				近

ダッドリー

技名	弱	中	強	EX	間合い
●ジェットアッパー	23	30	38	37	密〜近
●ダッキングストレート	7	7	7	—	近
●ダッキングアッパー	12	12	12	—	近
●マシンガンブロー	3	9	15	15	近
●クロスカウンター	—	—	—	—	—
●ショートスイングブロー	0	0	0	3	近
○ロケットアッパー	31				密
○ローリングサンダー	9				近
○コークスクリューブロー	10				近

※エレナのスピンサイズ追加入力時は一律28。いぶきの旋追加入力時は7。下段派生時は弱中強が12、EXが16　※ページ内の数値の単位はフレーム

大足払いのスキ

キャラ名	技	スキ	キャラ名	技	スキ
オロ	しゃがみ強Ⓚ	6	ダッドリー	しゃがみ強Ⓚ	12
まこと	しゃがみ強Ⓟ	6	リュウ	しゃがみ強Ⓚ	13
春麗	しゃがみ強Ⓚ	7	ユリアン	しゃがみ強Ⓚ	13
ヤン	しゃがみ強Ⓚ	7	ケン	しゃがみ強Ⓚ	13
いぶき	しゃがみ強Ⓚ	8	アレックス	しゃがみ強Ⓚ	15
エレナ	しゃがみ強Ⓚ	9	豪鬼	しゃがみ強Ⓚ	15
トゥエルヴ	しゃがみ強Ⓚ	11	ショーン	しゃがみ強Ⓚ	16
レミー	しゃがみ強Ⓚ	11	Q	しゃがみ強Ⓚ	25
ユン	TC(しゃがみ強Ⓚ・強Ⓚ)	11	ヒューゴー	しゃがみ強Ⓚ	43
ネクロ	しゃがみ強Ⓚ	12	ヒューゴー	しゃがみ中Ⓚ	5

狙い目の単発通常技

キャラ名	技名	スキ
レミー	しゃがみ強Ⓟ	8
	しゃがみ中Ⓚ	9
	→+中Ⓚ	7
アレックス	←+強Ⓟ	11
豪鬼	TC(近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ)	12
いぶき	近距離立ち強Ⓚ	11
	↘+中Ⓚ	6〜16
ショーン	→+強Ⓟ	6
エレナ	↘+強Ⓚ	9〜14
ヒューゴー	立ち中Ⓟ	5
ユリアン	しゃがみ強Ⓟ	10
	立ち強Ⓚ	7

上の表は必殺技とSAのスキを表したもので、基本的に密着状態からガードしたときの数値及び間合いである。間合いは「密」がリュウの立ち技が近距離になる間合い。「近」がリュウのしゃがみ中Ⓚが届く間合い。「遠」はそれ以上の間合いだ。

左の表は各キャラのしゃがみ強Ⓚ(もしくはそれに準ずるもの)のスキ。そして隣の表は単発通常技の中で狙っていけるものを表している。単発通常技で、数値的に可能なものは他にもたくさんあるが、ここでは狙い目の技を表記している。

『ストⅢ』世界の対空

空中ブロッキングを打ち破れ！

TEXT：VMT－RED

空中ブロッキングの存在により、独特の考え方を要求される『ストⅢ』世界の対空行動。基本的な考え方を理解しよう。

対空技の発展

昇龍伝説の崩壊

ブロッキングという防御手段がある『ストⅢ』の世界では、昇龍拳に代表されるような上昇系必殺技を対空技として素直に使っていくことに大きな危険がつきまとう。撃墜に成功しても大したダメージを奪えないのに、空中ブロッキングされると反撃として痛い連続技を決められてしまうからだ。

特に、攻撃判定が一回しか出ないような上昇系の必殺技については、対空技として単独で使う価値は非常に低いと考えていいだろう。



単発の上昇系必殺技は、単独で使う価値はほとんどない。当てても大したダメージじゃないのに……



空中ブロッキングされると致命的な連続技を狙われる！　リスクリターンがつりあってない

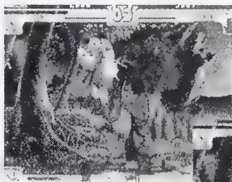
多段対空の必要性

そこで必要になるのが、対空技の多段化。上昇系必殺技でも攻撃判定が複数回発生するものなら、普通に出すだけでもそれなりの撃墜率が期待できる。空中ブロッキングが相当うまい人でも、3段以上のものはミスしやすいもの。段数の多い上昇系のスーパーアーツなら、さらに信頼性は上がる。

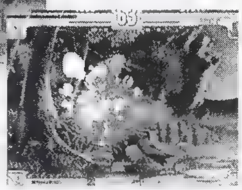
同様に、ターゲットコンボやキャンセルを利用した多段のコンビネーションも効果的。ダッドリーの立ち中Ⓚ始動TCは最強クラスの対空技と言ってよく、初段が対空技として強い上、最大で4発まで派生するため、全段ブロッキングするのは非常に難しい。また、この手の多段対空は、任意の段数で止められるのも大きなメリットとなっている。途中で止めて着地した相手をいきなり投げる、といった選択に派生できるからだ。空中ブロッキングされると本来なら反撃が確定してしまうような場合でも、多段対空のプレッシャーで反撃が遅れる（ミスする）ケースも少なくない。

SAキャンセルを使ったものの代表は、豪鬼の強豪昇龍拳→滅殺豪波動。初段の対空性能、ヒット時のダメージ、全段ブロッキングされた際のリスク等、どの要素をとってもズバ抜けた性能を持つ対空コンビネーションと言える。

このように、実戦レベルで空中ブロッキングができる相手に対しては、様々な手段を用いて多段の対空技を用意しておく必要がある。キャラによって強い弱いの差はあるが、ほとんどキャラには何かしら多段対空として使える技があるはずだ。キャラ別ページを参考にするなどして、自キャラの多段対空について考えてみよう。



まず豪昇龍拳を出し、SAキャンセルで滅殺豪波動へつなぐ



仮に滅殺豪波動までブロッキングされても、豪鬼のほうが先に動ける！

着地点の攻防

対空ブロッキングとGD

多段の対空技は確かに強力だが、それとて全段ブロッキングされてしまう場合もある。ここでは、空中（対空技）で相手を撃墜する以外の対処について考えていこう。

まず、最も手堅いのは、対空ブロッキングを用意しつつ空ジャンプだったら投げ（グラップディフェンス）を入力する、という対処法。この対処法のポイントは、ブロッキング成功時の反撃を欲張らずに、通常投げにしぼってしまう、ということ。こうすれば、対空ブロッキングするつもりのところに空ジャンプからのスカし投げが来ても、なんとか対処できる。スカし投げが多いようなら、対空ブロッキングも狙わず、ガード＋投げ（グラップディフェンス）入力に集中してもいい。

相手がジャンプ攻撃を出してきて、対空ブロッキングに成功したら連続技などで反撃して、空ジャンプだったら投げ入力、という判断・操作をこなすのは非常に難しく、対空ブロッキングから痛い反撃を狙っているときにスカし投げが来たら、まず対処できないだろう。

もちろん、ときにはスカし投げの危険を承知で、対空ブロッキングから痛い反撃を狙うのもアリ。「くらっても所詮通常投げ」と考えれば、大ダメージを狙って対空ブロッキングを狙うのは悪くない。このあたりは読み合いの問題だ。

スカし投げを狙った空ジャンプに対しては、後ろに歩いて着地点（相手の投げ間合い）から外れるようにするのも手。投げ間合いから外れていれば、着地点に下段攻撃を重ねるのも有効だ。ヒット確認可能な連続技がある場合は狙っていこう。

コマンド投げがあるキャラは、着地点にタイミング良く重ねていくのも悪くない。読み負けてジャンプ攻撃を出されると一方的にくらってしまう可能性があるが、狙う価値は十分ある。



対空ブロッキングを狙いつつ、投げの入力も準備しておく



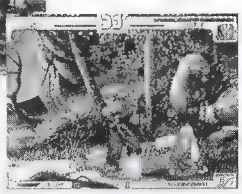
これならスカし投げが来ても、なんとかグラップディフェンスでしのぐことはできる

「くぐり」を狙え

相手のジャンプの下をくぐってしまい、着地する相手の背後から攻撃を仕掛けるパターンも非常に効果的。相手のジャンプをくぐるには、ある程度の読みが必要だが、くぐってしまえば非常に有利で、着地を狙って選択をかけることができる。しゃがみ弱Ⓚ×2→スーパーアーツのように、下段からヒット確認可能な連続技がある場合はこれを狙うのがかなり有効。また、ユン・ヤンの近距離立ち中Ⓚや、オロの近距離立ち中Ⓟのような空中コンボ始動技を狙うチャンスでもある。くぐりからだと、空中ブロッキングもとられにくい。



ジャンプをくぐって背後を取れば、一気に有利になる



下段技からの連続技があるキャラは大きな狙い目。慣れないと対処できない

コンボ補正とゲージに関する知識

TEXT：C・LAN

3種のゲージを支配する重要事項

連続技はヒット数が多いほどいい……基本的には間違いではない。しかし、まれにこの概念が覆されることがある。その理由は「補正」にあり！

補正とはコンボにかかる修正値

ライフゲージ

3種のゲージ（体力、スタン、SA）すべてに関わるのが「コンボ補正」という要素で、ヒット数に応じてゲージの増減が適正な量に修正される。簡単にいえば、ヒット数が多いほどダメージ、スタン値、SAゲージ増加量が減少していくということだ。各ゲージの増減値が0になることはないが、10ヒット以上のコンボにもなると修正値も相当なものになり、ダメージが大きく減少していることをはっきり視認できるはずだ。

コンボ補正の対象は主に連続技だが、これには投げ技（通常投げ、コマンド投げ、投げ系SA問わず）も含まれる。要は「コンボ表示がつながっているもの」であればほぼすべてが対象になっている。例外としてスタン状態に攻撃した場合はコンボ表示はつながるが、ダメージのみ補正が切れるようになっている。

大まかな傾向として、通常技よりも必殺技のほうが、続く打撃の補正が大きくなるということが挙げられる。例えば「通常技→SA」と「必殺技→SA」では、後者のほうが圧倒的にSAのダメージ低下が目立つ。例えばケンで、以下の3通りの方法で相手に技を当ててみる（「→」は連続）。

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→疾風迅雷脚
②しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ、疾風迅雷脚
③しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ、疾風迅雷脚

この場合ダメージはどうなるか？　実はすべて同じである（弱攻撃は補正を無視するわけではなく、疾風迅雷脚の1段目の攻撃力が低いため補正の影響を受けにくい）。では次の2つではどうか？

①疾風迅雷脚　②波動拳→疾風迅雷脚

これは①のほうが高い。波動拳の攻撃力が低いということもあるが、SCを使った連続技は総ダメージが落ちやすい。ユンのTC「立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ」からのコンボも……

①TC→弱鉄山靠→揚炮　②TC→揚炮

この2つのダメージは同一。この後の追い打ちを考えると、ヒット数の少ない②のほうがダメージ効率は高くなってしまうのだ。

空中の相手に対するジャンプ攻撃→SAなどの「空中ブロッキングのみ可能なSAでの追い打ち」も補正の対象になっている。コンボ表示は切れるものの、ダメージ補正はかかるようになっている。

なお体力ゲージは残量で色が変化するが、少なくなるとダメージの目分量が減少し、残ライフ0で踏ん張りやすい。これも一種の補正といえる。

スーパーアーツゲージ

空振り、ガード（させる）、ヒット、被ダメージ、ブロッキングやPAなどさまざまな条件で増加するSAゲージ（増加量の詳細は巻末資料参照）も連続技時は補正の対象となり、ヒット数が増えるほどSAゲージ増加量は少なくなっていく。

ヒット数に補正値が比例するという点ではダメージ補正と大枠は同じ。だがSAゲージ、スタンゲージの補正には例外がある。

それは空中コンボ。空中ブロッキングされる恐れがあり、かつ有効活用できるキャラクターは多くないが、コンボ表示がリセットされたあとの通常技、必殺技による追い打ち（実質的にはSA空中ヒットからの追い打ちになる）は、SAゲージとスタンゲージの補正が切れる。

例えばダッドリーの「しゃがみ強Ⓚ→ジャンプ攻撃→ロケットアッパー（かすり）」後の追い打ちは、ロケットアッパーが補正の開始点とみなされる。これが有効に活用できるのがユンで、幻影陣からのコンボ表示をジャンプ攻撃で一度切り、その後追い打ちをうまくやれば、コンボ終了時にゲージを半分以上ためることができる。

スタンゲージ

スタンゲージの増加量も全体の傾向にもれず、ヒット数がかさむほど少なくなる。補正のかかり方はSAゲージと同じ。つまり気絶状態に決めた技はスタン前から補正は継続され、空中ぶっ飛びやられに対するSAでの追い打ちは、コンボ表示が切れた時点でSAゲージ同様にスタンゲージ補正は切れるようになっている。

スタン時に出るマークは「悪魔・天使・ひよこ・星」で計4種がある。だがマークの違いは単にキャラクターによる違いで、気絶している時間に直接の関係はない。気絶時間を決定するのは直接気絶を奪った技の属性。ランダムで選択されるため幅があるが、候補点の範囲は「通常技→基本投げ→コマンド投げor打撃系SA→必殺技→投げ系SA」という順で長くなっていく。つまりこの順で回復が困難になるということだ。レバガチャ＆ボタン連打で復帰を早めることが可能で、その場合斜め方向とニュートラルを素早く往復させ、レバーに連動する形でパンチボタンを押すと効率がいい。なお、ヒューゴーは気絶状態がしゃがみ状態になっているが、受けるダメージは通常通りである。

スタンに関するキャラ別データ

キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間	キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間
春麗	64ドット	22フレーム	いぶき	64ドット	24フレーム
まこと	64ドット	20フレーム	エレナ	64ドット	22フレーム
Q	72ドット	22フレーム	ネクロ	64ドット	23フレーム
トゥエルヴ	64ドット	23フレーム	オロ	72ドット	24フレーム
レミー	56ドット	21フレーム	ショーン	64ドット	23フレーム
アレックス	72ドット	23フレーム	ダッドリー	72ドット	22フレーム
ユン	64ドット	24フレーム	ヒューゴー	72ドット	21フレーム
ヤン	64ドット	24フレーム	ユリアン	64ドット	21フレーム
リュウ	64ドット	22フレーム	豪鬼	56ドット	23フレーム
ケン	64ドット	22フレーム	ギル	72ドット	20フレーム

元祖格闘女王健在！

TEXT：GED



FIGHT A NEW RIVAL!! 春麗 対戦攻略

従来の春麗とはかなり変わっているが、各技の用途や有用な技がハッキリしているので、実は非常に扱いやすい。ワンランク上の強さを求めるなら、ぜひ「しゃがみ中Ⓚからのヒット確認スーパーアーツ」をマスターしよう。

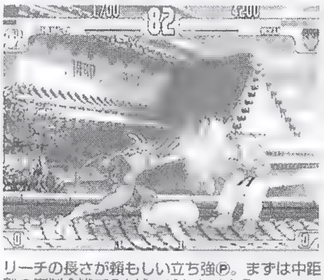
リーチと判定の強さで勝負！

中距離は強Ⓟ重視

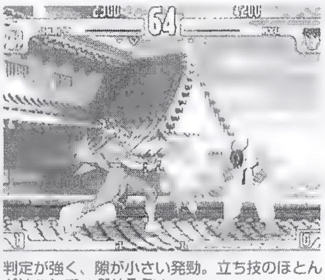
春麗の地上戦の強さを支えているのが、リーチが長い立ち強Ⓟや判定の強い発勁（⬅＋強Ⓟ）といった通常技。立ち強Ⓟはリーチが長いので相手が前進しようとするところや技の出かかりに当たることが多く、発勁は当たり判定が強いので相手の立ち技を潰す対牽制技兵器として非常に重宝する。しかも、強攻撃を多用するということは、SAゲージを効率よくタメることにもつながる。まずはこれらを使って、中間距離の制圧を狙っていこう。

ただし、立ち強Ⓟの空振り時はそれなりに隙も大きく、そこに突進系の必殺技やスーパーアーツなどを狙われることもあるので、中間距離といっても「立ち強Ⓟが当たる間合い」をキープすることを心がけよう。もちろん、当たる間合いでも技を出すタイミングが単調にならないような配慮も忘れずに。

立ち強Ⓟや⬅＋強Ⓟとの相性が悪い技に対しては、姿勢が低くリーチの長いしゃがみ中Ⓟや、ダウンが奪えるしゃがみ強Ⓚをカウンター技として混ぜてみるといい。踏み込んで、足払いなどで発勁の足元を狙ってくるようなら、翼旋脚（➡＋強Ⓚ）でカウンターをくらわせてやろう。



リーチの長さが頼もしい立ち強Ⓟ。まずは中距離の牽制合戦でSAゲージをタメよう

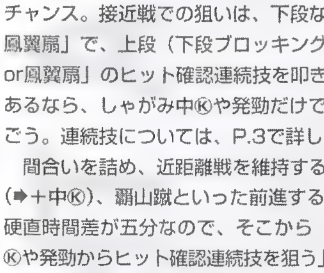


判定が強く、隙が小さい発勁。立ち技のほとんどはコレでつぶせるぞ！

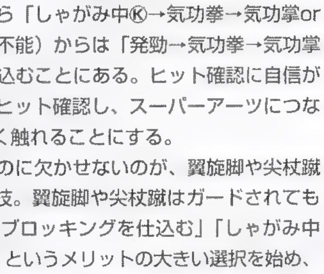
近距離の狙いは発勁＆中足払い

ダウンさせたり、中距離で相手があまり手を出さなくなったら近距離戦のチャンス。接近戦での狙いは、下段なら「しゃがみ中Ⓚ→気功拳→気功掌or鳳翼扇」で、上段（下段ブロッキング不能）からは「発勁→気功拳→気功掌or鳳翼扇」のヒット確認連続技を叩き込むことにある。ヒット確認に自信があるなら、しゃがみ中Ⓚや発勁だけでヒット確認し、スーパーアーツにつなごう。連続技については、P.3で詳しく触れることにする。

間合いを詰め、近距離戦を維持するのに欠かせないのが、翼旋脚や尖杖蹴（➡＋中Ⓚ）、覇山蹴といった前進する技。翼旋脚や尖杖蹴はガードされても硬直時間差が五分なので、そこから「ブロッキングを仕込む」「しゃがみ中Ⓚや発勁からヒット確認連続技を狙う」というメリットの大きい選択を始め、「しゃがみ弱Ⓚから翼旋脚or尖杖蹴へのループ」や「しゃがみ中Ⓚor発勁キャンセル覇山蹴」といった手数を増やす連係まで、様々な選択が可能だ。



出は遅いが接近状態の維持に重宝する尖杖蹴。離れてしまう前に使っていこう



足払い系にめっぽう強い翼旋脚。当たる間合いと空振りする間合いを把握しよう

翼旋脚は、足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるのが利点。ただし、至近距離でしゃがまれているとほとんどのキャラに空振りしてしまう（当たるのはヒューゴー、Q、トゥエルヴのみ）点に注意してほしい。逆に、空振りを承知で使い、スカし投げを狙うという手もある。翼旋脚は遠距離立ち強Ⓚと➡＋強Ⓚの2種類あるが、前進し、近距離でも使える（近距離強Ⓚにならない）➡＋強Ⓚのほうを使っていく。

覇山蹴は、主にしゃがみ中Ⓚや発勁からキャンセルして弱を使っていく。弱覇山蹴はガードされると2フレーム不利だが、実際はそう反撃されるものではない。攻撃発生が遅いので、連係が単調になるとさすがにブロッキングの的になってしまうが、間合いを詰めつつSAゲージも稼げるので、適度に連係に組み込んでいこう。

そのほかには、しゃがみ弱Ⓚや立ち中Ⓟなども使用頻度が高い。立ち中Ⓟは、ヒット確認連続技には向かないが、ガードされても発勁ほど間合いが離れず、意外とリーチも長いので、しゃがみ状態でも当たるキャラに対してはかなり使える（どのキャラのしゃがみに当たるかは、下の表を参照）。

画面端に追い込んだときのジャンプ防止効果も高く、立ち中Ⓟ後に動こうとする相手には「立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ」の連係が効果的だ。

しゃがみ強Ⓚは下段でもなく、上下どちらでもブロッキングが可能だが、出が早く、厚み（高さ）もあるため、ダウンを奪う手段として使っていきたい。しゃがみ強Ⓚでダウンさせたあとは、1回ダッシュして発勁やしゃがみ中Ⓚの重ねからヒット確認連続技を狙っていこう。間合いが近ければ、クイックスタンディングされてもOKだ。ただし、しゃがみ強Ⓚはガードされると7フレーム不利なので、相手にSAゲージがある場合など、手痛い反撃を受けそうな場合は使用を控えること。

しゃがみガード状態の「立中Ⓟ、翼旋脚、スピニングバードキック」ヒット状況一覧

相手キャラ	立中Ⓟ	翼旋脚	スピニングバードキック
春麗	×	×	×
まこと	×	△	△
Q	○	○	△
トゥエルヴ	○	○	△
レミー	×	△	△
ユン	×	×	△
ヤン	×	×	△
アレックス	○	△	△
豪鬼	○	△	△
リュウ	○	△	△
ダッドリー	○	△	△
ネクロ	×	△	△
いぶき	×	×	△
オロ	×	×	×
ショーン	○	△	△
ケン	○	△	△
エレナ	×	×	×
ヒューゴー	○	○	○
ユリアン	○	△	△

※トゥエルヴの通常しゃがみ状態（ノーガード）は姿勢が低くなるため、上表も「立ち中Ⓟ→×、翼旋脚→△、スピニングバードキック→△」となります

（補足）

●立ち中Ⓟ
○＝当たる
×＝当たらない

●翼旋脚
○＝密着からでも当たる
△＝少し間合いが離れないとダメ
×＝間合いに関係なく当たらない

●スピニングバードキック
○＝ノーマル版が当たる
△＝近距離からのEX版のみ当たる
×＝ノーマル、EXともに当たらない

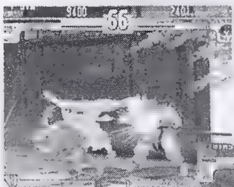


意外とリーチの長い立ち中Ⓟ。連続技には向かないが、連係としての使い勝手はいい

活用したい技

あまり必殺技に頼らない春麗だが、EXスピニングバードキック（以下スピニング）は足払い系の技に強く、有効範囲も広いので割と利用価値は高い。無敵といっても、無敵時間中に攻撃が発生するわけではないので立ち技に負けることはあるが、足元の判定は完全に消えるので、足払い系にはまず負けない。ヒット時にかなり吹っ飛ばすので、画面端からの脱出にも重宝するぞ。ただし、ガード後に反撃される恐れがあるので過信は禁物。

翼旋脚は足元への攻撃をスカすだけでなく、技を繰り出した瞬間（1フレーム目）から地上での投げられ判定が無くなる性質を持っている。すべての投げに「投げ空振りモーション」がある本作において、この利点は非常に大きい。ブロッキングを仕込んだ空ジャンプからの投げ合いなど、グラップディフェンスが起こりやすい状況でガンガン使っていこう。相手が投げ系のスーパーアーツを選んでいる場合などは、そのゲージを消費させるために、わざと投げ合いの状況（起き上がりに技を重ねるふりをして密着するなど）を作って、スーパーアーツを消費させるのもひとつの手だ。

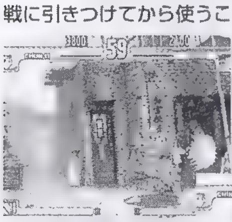


足払い系に強く、広範囲を巻き込むEXスピニング。起き上がりに使う機会も多い



瞬時に投げられ判定が消える翼旋脚。グラップディフェンスの均衡を破れ！

地上戦では、連係に変化を持たせるためにも、ときおり転身鷲脚（⬉+強Ⓚ）を混ぜてみるのもいい。裏に落ちる（ヒットさせる）場合は、ヒット確認からの気功掌や鳳翼扇を狙い、相手の目の前に着地する場合は投げを狙っていくといい。表か裏か、判断に迷う微妙な間合いから使っていくと効果的だ。ジャンプ攻撃を出されると一方的に負けてしまうが、空中ブロッキング主体の相手には、跳び込みの着地に合わせて使ってみるのも面白い。ただし、見慣れてしまうとブロッキングされやすい技なので乱用は禁物。相手の意識を地上戦に引きつけてから使うことが大切だ。



画面端での気功拳は、隙はあるが通常技での反撃は無理。思わず手を出してくる相手には……

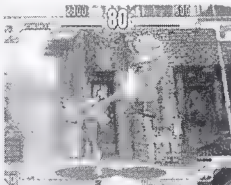


ブロッキングからの連続技を決めてやろう！

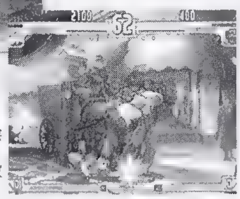
対空技の選択

高い打点のジャンプ攻撃や空中ブロッキングには、繰り出す際の姿勢が低く、攻撃力も高い立ち強Ⓟをメインにし、高い打点の跳び込みをスカし（たとえ相打ちでも）ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、驚異的な姿勢の低さで多くのジャンプ攻撃をスカすしゃがみ中Ⓟなどを使っていくといい。それに対して、低い打点の跳び込みやブロッキングには、高い（早い）打点で相手を叩く立ち中Ⓚが有効。対空ジャンプ攻撃には、昇りジャンプ中Ⓟや空中TC（ジャンプ強Ⓟ×2）、垂直ジャンプ強Ⓚを使うといい。

空中ブロッキングには空中投げも有効だが、春麗はジャンプ軌道が高いので、意外と使いにくい。基本的には、ジャンプ軌道の高いキャラやハイジャンプしてきた相手に狙うものだと覚えておこう。



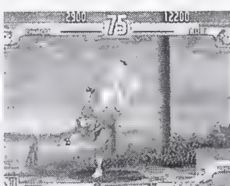
最も打点が高い立ち中Ⓚ。立ち強Ⓟなどと使い分け、ブロッキングポイントを絞らせるな！



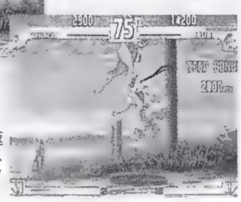
かなり多くのジャンプ攻撃をスカせるしゃがみ中Ⓟ。着地に重ねたり、スカし投げを狙おう

近距離対空には、近距離強Ⓚや立ち中Ⓟが有効。近距離強Ⓚは「近距離強Ⓚ→（前ハイジャンプ）ブロッキングorジャンプ弱Ⓟ」という使い方をすれば、たとえ空中ブロッキングされても、低い（遅めの）ジャンプ攻撃には空中ブロッキングが間に合い、手堅く最速で攻撃を出されても「跳び込みからの連続技」という最悪の結果は避けられるからだ。立ち中Ⓟはそれ単発でも使えるが、「立ち中Ⓟキャンセル弱百裂蹴（中Ⓟと弱Ⓚの同時押し連打）」にすると空中ブロッキング対策になる。

対空ブロッキングの後は、空ジャンプにも対応しやすい投げがもっとも手堅く、次に手堅いのが空中ヒット狙いの立ち中Ⓟや発頸。高いリターンを求めるなら、発頸やしゃがみ中Ⓚからの連続技を狙っていこう。ただ、ジャンプ攻撃の打点が低い場合は、発頸やしゃがみ中Ⓚは着地の隙に当てられないことも十分考えられるので、連続技を狙う際はヒット確認を心がけよう。



近距離立ち強Ⓚにハイジャンプキャンセルをかけておけば、空中ブロッキングされた場合に



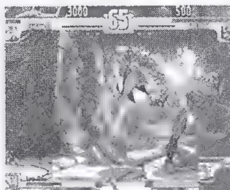
空中ブロッキングで取り返せることも多い。下りのスキを狙われても再度ブロッキングが可能だ

ジャンプ攻撃

中距離戦で立ち強Ⓟや発頸を使って優位に立っている場合、相手は「接近を目的とした跳び込み」、「相打ち覚悟で攻撃力が高い技」、「リーチの長い下段技」のどれかで来ることが多い。ダメージの高い技やリーチの長い技はたいていモーションが大きいので、跳び込むならその隙を突いていきたい。跳び込みの際のジャンプ攻撃は、空中TC（斜めジャンプ強Ⓟ×2）、ジャンプ強Ⓚ、ジャンプ中Ⓟがメインとなる。

空中TCは空振りしても2発目が出せる特殊なTCなので、①**「完全な早出しで空対空として使う」、②「ジャンプ防止を兼ねて1発目を早めに出し、2発目を対地として使う」、③「2発とも対地として使う」**という3種の使いかたがある。①は空中ブロッキング対策で、跳び込みに使うのは②と③。空中TCの2発目は攻撃持続時間が長いので、②は気持ち早めに1発目を出すといい。

ジャンプ強Ⓚは、横方向へのリーチは短いが、斜め下方向に判定が強いので対空技を潰しやすい。意外と出が遅いので、気持ち早めに出すのがコツ。



空対空＆空対地に大活躍の空中TC。空振りしても2発目が出せるのが強み



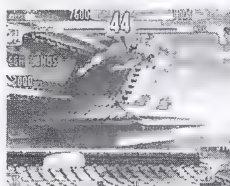
リーチの長い垂直ジャンプ強Ⓚは、対空だけでなく対地攻撃としても優秀。近距離〜中距離戦で使うことも多いぞ

ジャンプ中Ⓟは、着地まで攻撃判定が出っぱなしになるので、ジャンプの気配を感じたときに空対空技として昇りの早出しで使っていこう。

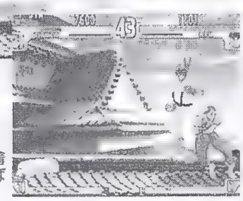
ジャンプ攻撃を空中ブロッキングした後は、出の早いジャンプ中Ⓟで手堅く落とすことをオススメする。地上技をブロッキングした場合は、出の早さを求めるならジャンプ中Ⓟ、連続技を狙うならジャンプ強Ⓟかジャンプ強Ⓚを使っていく。

先ほども述べたように、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプ後の投げ合いに対しては、投げられ判定の消える翼旋脚という選択肢も忘れずに。

ちなみに、鷹爪脚（ジャンプ中⬇+中Ⓚ）で踏みつけたあとや三角跳び後もブロッキングは可能。



こちらが先に跳び込んで、相手が昇り攻撃にきた場合、その攻撃をブロッキングしたら……



ジャンプ弱Ⓟで反撃し、着地と同時にダッシュすれば裏に回ることができる

狙っていくべきヒット確認連続技

理想と現実の折り合い

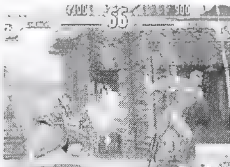
春麗の重要なダメージ源であるヒット確認連続技で、代表的なものは以下の4つ。

①発勁→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
②発勁→気功掌or鳳翼扇
③しゃがみ中Ⓚ→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
④しゃがみ中Ⓚ→気功掌or鳳翼扇

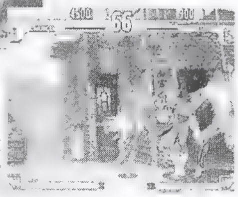
①②は、判定が強く、牽制技潰しとしても有効な、発勁からのヒット確認連続技。間合いに関係なく発勁がヒットすればスーパーアーツまでつながるので、決めるチャンスは非常に多い。しゃがみ中Ⓚスタートの③④は、有効間合いこそ①②に劣るものの、下段から狙える貴重なヒット確認連続技。発勁は下段ブロッキング不能で、しゃがみ中Ⓚは上段ブロッキング不能なので、これらを使い分けることがブロッキング対策にもなる。では、①と②、③と④、それぞれどちらを使っていけばいいのだろうか？

まずは、それぞれの特徴を簡単に説明しておこう。①と②では、①のほうが気功拳が入っている分ヒット確認時間に余裕があり、②のほうが気功拳のSC補正がかかっていない分攻撃力が高い。③と④も同様に、③のほうがヒット確認が楽で、④のほうが攻撃力が高い。ただし、③はスーパーアーツが鳳翼扇の場合、しゃがみ中Ⓚから気功拳が連続ヒットしていないと鳳翼扇がつながらないため、至近距離からでないと狙えないのが欠点。

筆者としては、牽制技潰しや下段ブロッキング対策にはヒット確認が楽な①を使い、（上段ブロッキング対策兼）下段には、③より有効間合いの広い④を使っていくことをオススメする。ただし、ヒット確認が必要ない反撃時などは、攻撃力の高い②を使おう。



近距離だけでなく、中距離での発勁にも強気功拳を仕込んでおき、



ヒットしたら鳳翼扇でいただき！　相手の牽制技を潰しつつ狙えるってのが非常においしい

もちろん、理想としてはすべての状況で②と④なのだが、①を選んだのは、「有効射程が変わらないのなら、少しぐらいダメージが低くてもプレイヤーへの負担が軽い（ヒット確認に意識をとらわれすぎない）ほうがいい」という理由から。④を選んだのは、③では代用の利かない「しゃがみ中Ⓚの間合い＝スーパーアーツの間合い」という大きなメリットが得られるから。これはチャンスの多さに直接関わってくるので、少々難しくても④を狙っていきたい。ただし、至近距離であれば、手堅く③を使うのもアリ。



強力な下段の選択肢として、しゃがみ中Ⓚからの単発ヒット確認はぜひともマスターしておきたい！

スーパーアーツ活用法

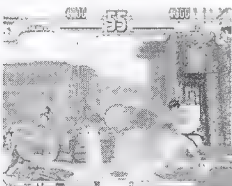
抜群の爆発力「鳳翼扇」

鳳翼扇は連続技や反撃用のスーパーアーツで、ヒット確認の精度が上がり、反撃のための知識や反応速度が向上してくると、格段に利用価値が高まる。やはり攻撃力の高さと最大ストック数が2であるという利点は非常に大きい。しかも、追い打ち後にもチャンスが続くため、ツボにはまったときの爆発力にも目を見張るものがある。

ハイジャンプキャンセルからの追い打ちにはジャンプ強Ⓟor中Ⓟor弱Ⓚを使い、わざとダウンさせずに着地を攻めていくといい。どうせ鳳翼扇後は、強攻撃を当てても（コンボ補正の関係で）攻撃力やSAゲージ増加量は微々たるものなので、それなら着地攻めを優先させようというわけだ。画面端以外ではジャンプ中Ⓟや弱Ⓚで追い打ちし、画面端ではジャンプ強Ⓟで追い打ちするといい。このあとはこちらの方が先に着地しているので、かなり着地を攻めやすい。ヒット確認連続技、投げ、覇山蹴などを狙っていこう。

鳳翼扇は、画面暗転中に突進し始めるのだが、実はこのとき「飛び道具に対してのみ無敵状態」になっている。波動拳を始めとして、真空波動拳やエイジスリフレクター、ダッドリーのPA（バラ）など、飛び道具全般に対して有効だ。

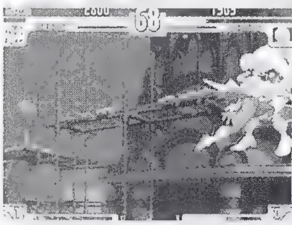
ただ、無敵があるといっても、暗転が終わる前に無敵が切れてしまうし、攻撃発生には4フレームかかるので、起き上がり時のリバーサルや、連係への割り込みなどには当然向いていない。

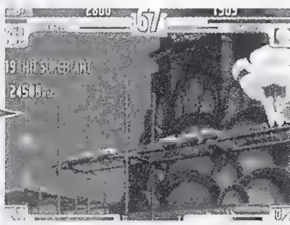


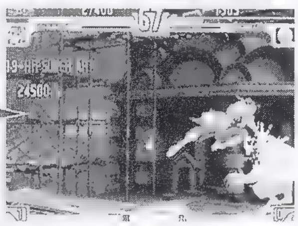
こんなに間合いが離れていても、飛び道具が見えたら鳳翼扇のチャンス！



「飛び道具無敵」ですり抜け、カウンターをくらわせよう！







ジャンプ強Ⓟで追い打ちし、着地と同時にリープを出すと、相手の着地にリープの下りを当てることができる（全キャラに有効)。スクロールアウトしているのでリープに反応されにくく、そこからヒット確認鳳翼扇を狙えるのがおいしい

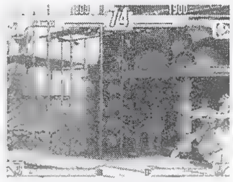
鳳翼扇追い打ちからの裏回り

相手キャラ	画面中央	画面端
春麗	○	×
まこと	×	×
Q	○	×
トゥエルヴ	△	○
レミー	○	×
ユン	×	×
ヤン	×	×
アレックス	○	○
豪鬼	○	×
リュウ	○	×
ダッドリー	×	×
ネクロ	○	○
いぶき	×	×
オロ	×	×
ショーン	○	×
ケン	○	×
エレナ	△	×
ヒューゴー	×	×
ユリアン	×	○

○＝ジャンプ中Ⓟ&ジャンプ弱Ⓚ
△＝ジャンプ弱Ⓚのみ
×＝どちらでも無理



追い打ち後に歩いて裏回りが狙える。ガード方向を迷わせ、連続技を狙おう！



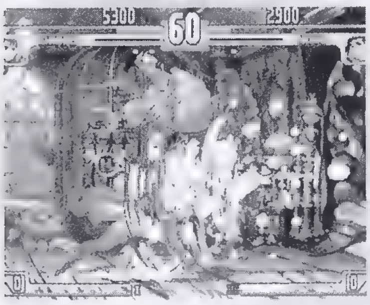
画面端で特定のキャラを投げた場合、相手がQSしたらダッシュして裏に回れる。特定のキャラとは、ヒューゴー、アレックス、ネクロ、トゥエルヴ、ダッドリー

上の表は、どのキャラにどの攻撃で追い打ちすれば裏に回り込めるかをまとめたもの。やりかたは、表に対応した攻撃で追い打ちしたあと、レバーを前に入れっぱなしにして前に歩くだけ。ガード方向を惑わせ、表や裏からのヒット確認連続技を狙っていこう。相手が投げを狙っている場合は翼旋脚という選択肢も忘れずに。

対空＆2F（フレーム）発生が魅力の「気功掌」

気功掌は、対空や割り込みに使えるという汎用性の高さが魅力で、連続技や反撃技としても使いやすい。攻撃力が低く、最大ストック数も1なので、SAゲージが溜まったらマメに使い、回転の速さを心がけていこう。

気功掌ならではのヒット確認連続技としては、①「翼旋脚→気功掌」、②「しゃがみ弱Ⓚ×2→気功掌」、③「リープの下り際ヒット→気功掌」などがあり、つなぎはどれもノーキャンセル。①は、投げの空振りを誘って使えるので狙える状況も多いが、立ちヒットだと1フレームつなぎになるので難度は高め。相手の足払いを潰した時など、しゃがみヒット時なら3フレームの猶予がある。②は、下段のヒット確認連続で、しゃがみ中Ⓚより攻撃発生の早いしゃがみ弱Ⓚから狙えるのが利点。③は、中段から狙えるが、下り際でなければならないので間合い調整が重要。しゃがみ弱Ⓚ2発からのリープなど、自動的に下り際が当たるような連係を作っておくといい。鳳翼扇でも可能だが、攻撃発生が遅いため、気功掌よりもつなぎは難しくなる。

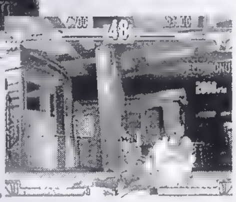


跳び込みが多い相手には、気功掌で対空を強化するのもいい。空中ブロッキングが苦手な相手にはかなり効果的だ

特殊な使い方として、ブロッキング確認からの「覇山蹴（しゃがみヒット）→気功掌」というものもある。狙い所は「発勁orしゃがみ中Ⓚキャンセル覇山蹴」という連係からで、通常技部分をブロッキングされたら覇山蹴から気功掌をつなぐというもの。これは「ブロッキングした相手が反撃にくる」ことが前提になっているが、多くのプレイヤーは足払いやしゃがみ中Ⓟといったしゃがみ攻撃からの連続技を狙ってくるので、まずその隙（しゃがみ状態）に覇山蹴をくらわせることができるはず。覇山蹴のしゃがみヒット確認ではなく、通常技のブロッキング確認なので、判断する時間は十分にある。問題は気功掌へのつなぎだけだ。



ブロッキング後に最速でしゃがみ中Ⓚを差し込まれても、キャンセル覇山蹴なら大丈夫

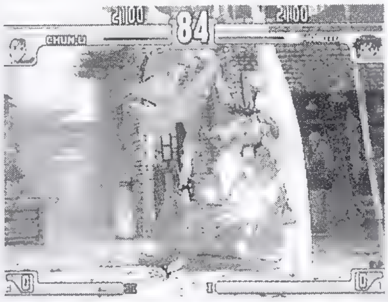


そして、しゃがみ中Ⓚの硬直時間に覇山蹴がヒット！しゃがみくらいなので、ギリギリ気功掌がつながるぞ。

対空専用SA「天星乱華」

天星乱華は、近距離での対空専用となるため、使う機会はやはり少ない。利点は、気功掌では対応できない真上の跳び込みが返せて、最大ストック数が3という点。ゲージを溜め込まないように、EXスピニングを多めに使っていこう。

連続技は、密着状態なら「発勁→天星乱華」が入るが、発勁のキャンセルが遅いとつながらない。キャンセルスピードに自信がなければ、発勁をしゃがみ強Ⓟに変えることをオススメする。しゃがみ強Ⓟで少し前進する分、つなぎやすくなるぞ。



最後の打撃が当たらないとかなり攻撃力が低い。引きつけが肝心だ

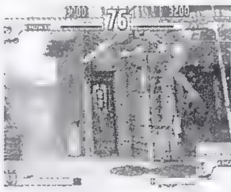
対空SAを使った追い打ち

スーパーアーツが気功掌や天星乱華なら、空対空の通常技で相手を迎撃したあとに、それぞれのスーパーアーツで追い打ちを狙うこともできるぞ。

ありがちなのは、相手のジャンプを先読みして跳び込み、空対空でジャンプ中Ⓟを当てたあと。こちらが先に着地するので、まだ空中にいる相手にスーパーアーツを狙えるわけだ。スーパーアーツは、カス当たりにならないようにできるだけ引きつけて使おう。ただし、この状況でのスーパーアーツは空中ブロッキングが可能なので、確定ではない点に注意してほしい。

空対空に使うジャンプ攻撃は、ジャンプ強Ⓟやジャンプ強Ⓚといった吹っ飛ばしやダウン属性を持った技ではダメ。これらの技だとやられ判定が空中でなくなってしまうからだ。実際に使いやすい技となると、やはりジャンプ中Ⓟが一番だろう。トゥエルヴのように空中にいることが多い相手には、ジャンプ弱Ⓚや中Ⓚから狙ってみるのも有効。

ジャンプ攻撃の当てかたやスーパーアーツの引きつけ具合などは、CPU戦でもかなり狙えるので、気功掌や天星乱華を選んでいる場合は練習してみるといいだろう。



先読みのジャンプ中Ⓟで落としたら、空中追い打ちのチャンス！



空中ブロッキングは可能だが、狙う価値はあるぞ（特にチャンスの少ない天星乱華は）

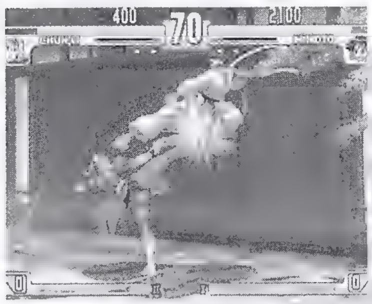
VSまことワンポイント

春麗は対空技に乏しいため、判定の強いジャンプ中Ⓚやタイミングを狂わせる閃空カカト落とし・剣を使った跳び込みはかなりキツイ。簡単に跳び込まれ、ペースを握られないためにはどうすべきか。

ジャンプ中Ⓚは、その判定の強さと持続の長さを生かして早めに出してくることが多く、これを落とすには、相打ち覚悟で早出しの遠距離立ち中Ⓚを使っていくしかない。よほど打点が高ければ、出かかりの姿勢が低い立ち強Ⓟで落とすこともできるが、少しでも打点が低くなるとまず返せない。

剣は、空中で一瞬停滞するため、ジャンプ中Ⓚを想定して出した対空技は、まず一方的に負けてしまう。剣を読んでいた場合は立ち強Ⓟという手もあるが、これも相打ちが多い。

というわけで、これら2つを混ぜられたときの跳び込みには、「ジャンプ中Ⓚを読んで遠距離立ち中Ⓚ」、「ジャンプ中Ⓚを想定して対空ブロッキングを入れておき、剣のために立ち強Ⓟor立ちガード」、「スカし目的のしゃがみ中Ⓟ」で対処するしかない。気功掌や天星乱華以外の技でキッチリ返せる技がないのは残念だが、以上のことが分かっていれば、少しはマシになるはずだ。



ジャンプ中Ⓚには相打ち覚悟の立ち中Ⓚが有効。剣に有効な対空技はないが、しゃがみ中Ⓟでスカすことはできる

「唐草→立ち強Ⓟ→疾風」後、まこと側のおもな選択肢と狙いは、①唐草（唐草→立ち強Ⓟ→疾風へループ）、②疾風（ジャンプ防止を兼ねた空中コンボ）、③しゃがみ弱Ⓚ→疾風（下段からのジャンプ防止）、といったものが挙げられる。ただし、春麗はジャンプ（空中への判定移行）が早いキャラなので、②の選択肢はジャンプ防止にならない。こちらの選択肢としては、①②に対してはジャンプ、①③には翼旋脚、②③にはガードが有効というわけだ。これら3種対処法は、3つのうち2つの攻撃は回避できるので、相手の行動の比重を読んで回避手段の割合を変えていこう。

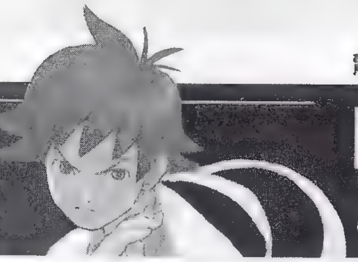


疾風後に疾風を出されても、春麗ならジャンプで空中に回避可能だ。疾風後はEXスピニングもかなり使えるぞ



昇り攻撃に落とされないように、ジャンプ時も空中ブロッキングを忘れずに

TEXT：K−TAN



FIGHT A NEW RIVAL!! まこと 対戦攻略

はまると恐い、まことの2択。その2択があらゆるところに点在しているので、ダメージとスタンを狙えるチャンスは多い。前方ダッシュからの変化も見えはじめた。そして、初の丹田攻略もお届けしよう。

唐草狙いの場面を把握せよ！

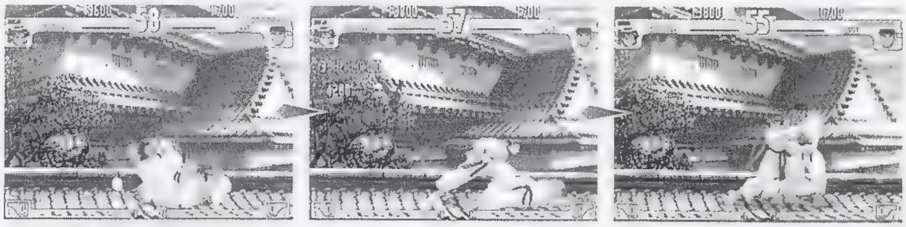
吊し喉輪・唐草を狙う場合、初期の戦法では素速い前方ダッシュを使って、接近してからつかむというものだった。ガード重視の相手であれば今もこの戦法は使えるが、まめに技を出して牽制する人を相手にした時は、前方ダッシュを止められてしまう。しかも、まことのダッシュに反応して通常投げで返してくる相手も出てきたため、こういう相手に出くわした時に地上戦でダッシュを使って接近したあとは、通常投げか立ち中Ⓟのどちらかにした方がいいだろう。そこで、狙える有効な場面を考察してみよう。

その中で有効なのが、通常投げの肘落とし三連突き後の重ね立ち中Ⓟ。投げたらすぐにダッシュで接近し、相手キャラの起き上がりに立ち中Ⓟを重ねるようにして出すのだ。この立ち中Ⓟはガードされても6フレーム有利で、しかも間合いが離れない。そのため、そこから吊し喉輪・唐草に連係できるのだ。だが、あまり速くコマンドを入力ししてしまうとつかめないので、ここは発生時間の遅い中か強のボタンで出すようにしよう。

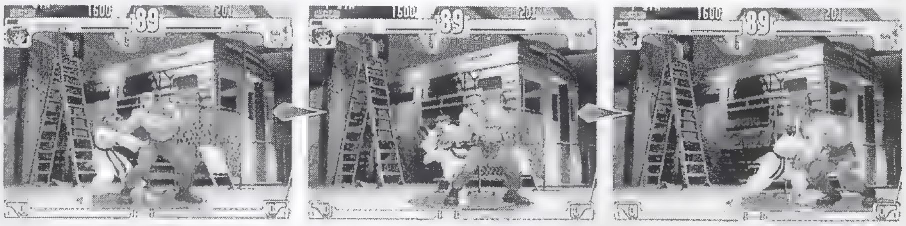
さらに、立ち中Ⓟがヒットしたあとは立ち弱Ⓚ（orしゃがみ弱Ⓚ）が連続ヒットになるため、立ち弱Ⓚにキャンセルをかけて弱突進正拳突き・疾風を出しておけば連続技にできる。もし相手が立ち中Ⓟをガードしたあとにジャンプで回避するようであれば、ジャンプされることをあらかじめ予測し、あえて立ち弱Ⓚでジャンプを防止するという手もある。ちなみに、起き上がりに重ねる技はしゃがみ中Ⓚでもいい。誰もしゃがみ中Ⓚから吊し喉輪・唐草がくるとは思わないので、とても意外性のある連係といえる。その代わり、立ち弱Ⓚは連続ヒットにできない。

では、クイックスタンディングをされた場合はどうなのか？　ダッシュはクイックスタンディングを追いかける役目を果たしているのだが、相手側にグラップディフェンスの一点読みをされると、立ち中Ⓟが当たる前に投げられてしまうことがある。滅多に反応されるわけではないが、毎回投げられてしまうようならば、立ち中Ⓟをしゃがみ弱Ⓚに換えてみよう。しゃがみ弱Ⓚなら、絶対に投げられることはない。

立ち中Ⓟのほかには、➡＋強Ⓚが使える。この技は入力直後に体が後ろに後退するため、投げられることがまずないのだ。しかも、ボタンを押しっぱなしでフェイクにすることもできるので、フェイク後に吊し喉輪・唐草を狙うこともできてしまう。最初は出し切ってしまってもいいだろう。前ダッシュせずに直接出す戦術もあるが、接近途中に反応して投げられる場合がある。しかし、場合があるというだけで、反応して投げで返す人は滅多にいない。



肘落とし三連突き・荒磯を決めたら、クイックスタンディングされようがされまいが、とりあえずダッシュはしておく。立ち中Ⓟは持続時間が11フレームと長いので、早めに出しておくようにしよう。ヒット確認で立ち弱Ⓚを当てられれば心強い

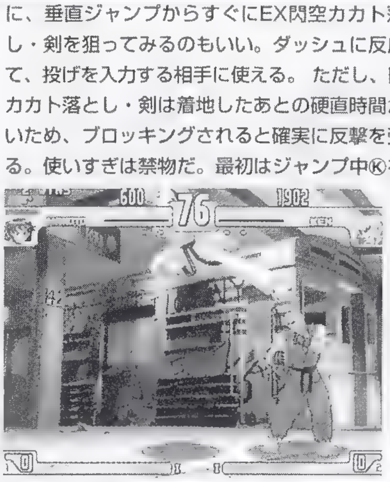


肘落とし三連突き・荒磯後、確実にクイックスタンディングをとる相手に対して使ってみよう。ヒューゴーにはムーンサルトプレスがあるので使えないが、他のキャラにはほとんど使える。本体が後ろにのけぞるので、通常投げで返される心配がないのだ

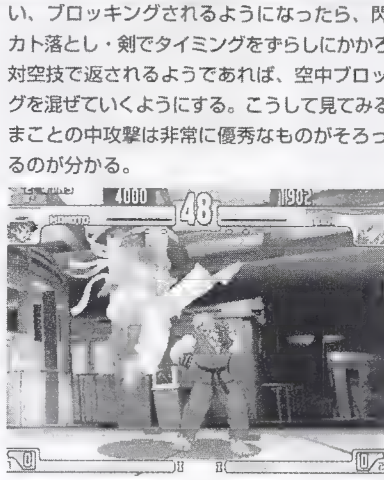
ジャンプ攻撃の使い分け

まことは、ジャンプ攻撃からも相手キャラのガードを崩す手段に長けている。使っていく技は、ジャンプ中Ⓚと中閃空カカト落とし・剣の2つ。ジャンプ中Ⓚは攻撃判定の持続時間が長いので、ジャンプの頂点にさしかかったぐらいで早めに出してしまおう。しかもリーチが長いので、離れた間合いから使えるのが嬉しい。ここが、最も重要なポイントでもある。離れた間合いから出しておけば、ブロッキングされても痛い反撃は決められにくい。ヒットまたはガードになった場合は、リープアタック、立ち中Ⓚ、ブロッキングなどの選択を選べる。

中閃空カカト落とし・剣は、ブロッキングのタイミングをずらせるところにあり、ヒットした場合は、ダッシュで接近してから吊し喉輪・唐草と立ち中Ⓟの2択が狙える。また、2択はおこなわずに、垂直ジャンプからすぐにEX閃空カカト落とし・剣を狙ってみるのもいい。ダッシュに反応して、投げを入力する相手に使える。 ただし、閃空カカト落とし・剣は着地したあとの硬直時間が長いため、ブロッキングされると確実に反撃を受ける。使いすぎは禁物だ。最初はジャンプ中Ⓚを使い、ブロッキングされるようになったら、閃空カカト落とし・剣でタイミングをずらしにかかろう。対空技で返されるようであれば、空中ブロッキングを混ぜていくようにする。こうして見てみると、まことの中攻撃は非常に優秀なものがそろっているのが分かる。



ジャンプ中Ⓚは、早く出してしまっても地上にいるキャラに当てることができる



グラップディフェンスを予測して、あえてEX閃空カカト落とし・剣を狙ってみる

1セット決めたその後……

吊し喉輪・唐草でつかまえることができたら、まず立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風を1セット決める。問題はそのあとだ。もちろん強突進正拳突き・疾風のあとの弱吊し喉輪・唐草という選択は健在だが、そればかり狙っているとジャンプで回避されるため、ジャンプを防止するための選択肢も考えていこう。相手キャラのジャンプを防止するために使う技は、立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ、弱突進正拳突き・疾風、そして前ジャンプ中閃空カカト落とし・剣だ。

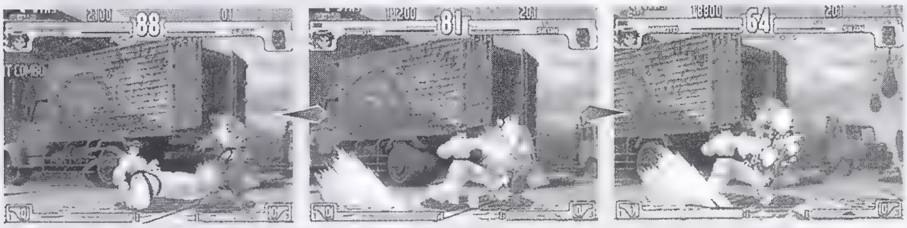
立ち弱Ⓚとしゃがみ弱Ⓚは、間をおかずにすぐ出せば、たとえ相手が強突進正拳突き・疾風をくらった直後にレバーを上に入れておいたとしても、ジャンプできずに地上でくらうことになる。立ち弱Ⓚを使う意味は、キャンセルして弱突進正拳突き・疾風を出すと、再び弱吊し喉輪・唐草とジャンプ防止の2択をかけることのできる間合いを維持できるということ。しゃがみ弱Ⓚ→弱突進正拳突・疾風き選んだ場合は、ヒット後吊し喉輪・唐草の間合い外になってしまうが、下段という選択肢が強みになっている。一応しゃがみ弱Ⓚ→弱突進正拳突き・疾風のあとに、今度は立ち弱Ⓚ→弱突進正拳突き・疾風出して、再び間合いを詰めにいくことも可能だ。この連係で間合いを詰めた時は、強で出さないと吊し喉輪・唐草が届かない。

弱突進正拳突き・疾風をジャンプ防止に使う目的は、ジャンプ途中にヒットさせ、追い打ちでもう1発、落下中の相手キャラに強突進正拳突き・疾風を当てるためだ。これでダウンさせることができれば、ダッシュで接近して起き上がりに立ち中Ⓟを使った2択がおこなえる（画面端近くなら）。しかし、どんなに頑張っても、春麗とエレナには当てることができず、アレックス、ネクロ、トゥエルヴに関しては、弱突進正拳突き・疾風を出すタイミングが2フレーム以上遅れると、ジャンプでの回避が可能になってしまう。だが、この3キャラは、最速のタイミングで弱突進正拳突き・疾風を出すことができれば、ジャンプできずに地上でくらうことになる。逆にヒューゴーとQは、タイミングが少し遅くても地上でくらってしまう。その他のキャラは、ジャンプ途中にヒットさせることが可能だ。

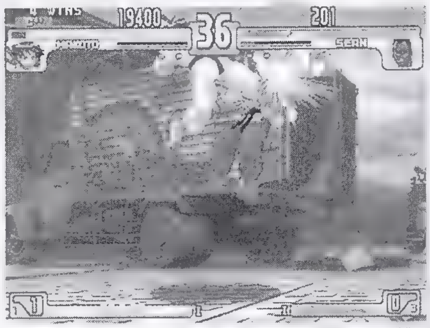
前ジャンプ中閃空カカト落とし・剣は、ジャンプ防止の意味合いからは少し外れて、どちらかというとジャンプされることを先読みしての行動になる。前ジャンプから出す理由は、

①相手キャラの後ろジャンプを追いかける。
②相手キャラの前ジャンプを阻止する。
③中閃空カカト落とし・剣の前へ移動しようとする慣性を利用する。

と3つある。この中でポイントとなっているのが③で、前ジャンプから出すことによって、相手キャラとの距離を詰めるのだ。この行動を取ることで、格段に強突進正拳突き・疾風の追い打ちがしやすくなる。2発まで、追い打ちが可能だ。画面端に追い詰めている時に決めた場合は、中突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風とするとややりやすい。これがもし垂直ジャンプからだと、後ろジャンプは追いかけられないし、追い打ちの強突進正拳突き・疾風が届かないのだ。



強突進正拳突き・疾風がヒットしたあとの選択に、弱吊し喉輪・唐草だけではわたっていけないので、立ち弱Ⓚや弱突進正拳突き・疾風も使うようにする。当然EX必殺技での反撃も考えられるので、ブロッキングまたはガードという選択肢も外せない



ジャンプ防止ではなく予測してダメージを与えにいくのがこの選択。ヒット後突進正拳突き・疾風で2回追い打ちしよう

秘伝！疾風正中線必中の法

突進正拳突き・疾風からの正中線五段突きは、吊し喉輪・唐草→正中線五段突きよりもダメージが高いので、積極的に狙っていきたい。

しかし、なにせ1フレームの誤差も許されないため、なかなか連続ヒットにするのは難しい。そこで、百発百中の成功術を伝授しよう。

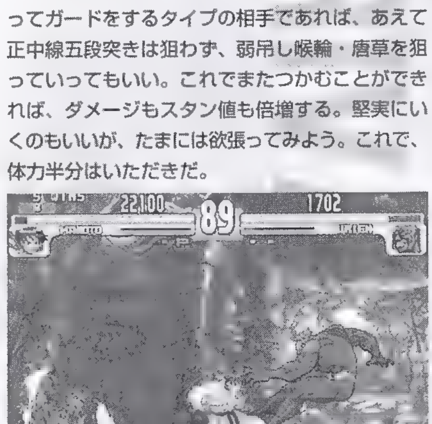
連続ヒットにならない人は、ボタンを1回しか入力していない場合が多い。これで連続ヒットになれば上手くなった感じはするが、安定した成功率を得るのは難しいだろう。そこで登場するのが、ボタンずらし押しとずらし放しだ。

ボタンずらし押しというのは、強Ⓟボタン（薬指）→中Ⓟボタン（中指）→弱Ⓟボタン（人差し指）の順に、ダダダと素速く押すことをいう。この時、ボタンは3つ同時押しした状態を保とう。そして、今度は強Ⓟ→中Ⓟ→弱Ⓟの順に、パパパとボタンを離していくのだ。これを一連の動作にして、ダダダパパパと素速く入力すればいい。

ここで、ボタン離しの意味がわからない人のために、少し説明しておこう。

普通、必殺技を出すときは、コマンドを入力してからボタンを押す。だが、コマンドを入力してから押しっぱなしにしていたボタンを離しても、ちゃんと認識してくれるので必殺技は出てくれる。例えば、立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風を狙ったとしよう。本来ならば、立ち強Ⓟと強突進正拳突き・疾風を出すためにはボタンを2回押さなくてはならないが、立ち強Ⓟの時点でボタンを押しっぱなしにしておき、コマンド完成と同時にボタンを離しても強突進正拳突き・疾風は出てくれるのだ。もちろん、連続技にもなる。このボタン離しの特徴を応用したのが、突進正拳突き・疾風ノーキャンセル正中線五段突きである。寄せては返す波のように、ずらして押してすぐさまずらして放す。計6回入力していることになるので、成功率は確実にアップするはずだ。馴れないとやりにくく感じるかもしれないが、頑張ってやってみよう。レバーコマンドを入力しはじめるタイミングは、まことが歯を食いしばったあたりから始めるといい。

それでも、相手側が突進正拳突き・疾風のあとの吊し喉輪・唐草を警戒してジャンプばかりするようであれば、わざとタイミングを遅らせて、ジャンプ途中に正中線五段突きを当てるというのもありだ。連続技にしなければ、コンボ補正も切れてダメージも高い。逆に失敗してくれることを祈ってガードをするタイプの相手であれば、あえて正中線五段突きは狙わず、弱吊し喉輪・唐草を狙っていってもいい。これでまたつかむことができれば、ダメージもスタン値も倍増する。堅実にいくのもいいが、たまには欲張ってみよう。これで、体力半分はいただきだ。



よく見るとまことが歯を食いしばっているのがわかる。このモーション中にコマンド入力し、必中法をおこなう

対空面を強化する!

まことは、対空技がそれほど強いキャラとはいえない。必殺技に頼ることが少ないため、必然的に通常技やブロッキングの比率が高くなる。そこで、幾つか対空技として使える技を選んでみた。それを個別に解説していこう。

●しゃがみ強Ⓚ

攻撃発生が少し遅めなので、早めに出しておく必要がある。早めに出しておけば空中ブロッキングをされてもジャンプ攻撃を受ける心配がない。逆に、空中ブロッキング後に出してきた相手キャラのジャンプ攻撃を、まこと側が地上でブロッキング仕返すことができるくらいだ。

だが、だいたいは着地後に投げ合いになる可能性が高い。選んだスーパーアーツが正中線五段突きであれば、グラップディフェンスを仕込みつつ入力するのも手だ（↓↘→↓↘→弱Ⓟ+弱Ⓚ）。暴れ土佐波砕きの場合だとボタンによって着地位置が変わるので、着地後は通常投げを入力するか、相手が投げてくるのを予測して、決め打ちで狙うかのどちらかを選ぶことになる。

●立ち中Ⓟキャンセル弱直上正拳突き・吹上

これは、完全に空中ブロッキングされることを予測しての行動だ。空中ブロッキングをすると前方にふわりと移動するので、そのぶん直上正拳突き・吹上が当てやすくなるというわけだ。

しかし、離れた間合いからリーチのある技で跳び込まれると直上正拳突き・吹上を当てられなかったり、ジャンプ攻撃を素直に出されると一方的に潰されてしまう傾向があるため、使用率は低い。

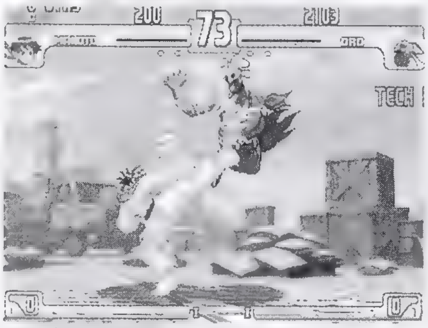
●EX直上正拳突き・吹上

普通に出す直上正拳突き・吹上とは違って少し前進してから出すので、比較的当てやすい。そのためか、スタン値は低めに設定されている。ヒットさせることができたらハイジャンプキャンセルをして、垂直ジャンプ強Ⓚなどの技を使って追い打ちしにいこう。ただし、ダッドリーやアレックスのような、ジャンプ軌道の低いキャラには反応力がものをいう。コマンド入力途中にくらってしまうこともあるので、無理はしないようにしよう。

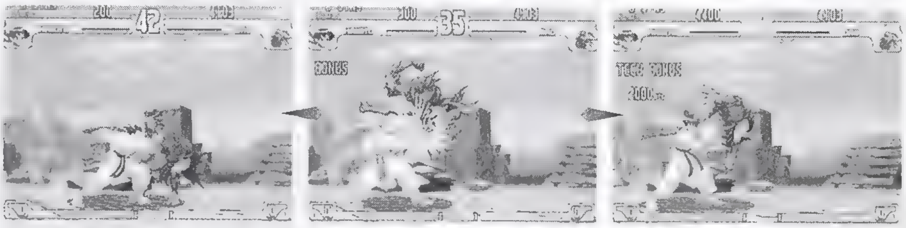
●ブロッキング

今度は、ジャンプ攻撃をこちらが地上でブロッキングした時だ。そのほとんどは着地に弱吊し喉輪・唐草を出しておけばよいのだが、相手キャラが出したジャンプ攻撃によっては、ブロッキングをしてもジャンプで回避されてしまったり、間合い外だったりすることがある。前者の例はユン、ヤンの雷撃蹴が当てはまり、後者は離れた間合いから出されるリーチのある技がそうだ。こんなときは、ダメージを与えることにこだわらず、立ち弱Ⓟでさっさと落としてしまおう。

相手キャラのジャンプ攻撃を地上でブロッキングした時、間合いが近ければ、立ち弱Ⓟで落としたあと前方ダッシュで下をくぐり抜けて背後に回ることが可能だ。くぐったあとは、立ち中Ⓟか弱吊し喉輪・唐草で2択をおこなえる。このときの立ち中Ⓟは相手キャラが着地する前に出すことができるので、投げられる心配はない。相手にしてみれば、着地に2択をかけられ、立ち中Ⓟ後にも2択、吊し喉輪・唐草が決まった場合は1セット後に2択をかけられていることになる。



早めに出しておけば、ブロッキングされても反撃されることはまずない。スキのありそうに見える技なんだけどね



ジャンプ攻撃をブロッキングしたあと、タイミングがバッチリあっていれば着地のスキに吊し喉輪・唐草でつかめる。立ち弱Ⓟで落としたあとは、すぐ前方ダッシュで背後にまわって2択をかけにいこう。着地前にしかけられる

画面端でEX突進正拳突き・疾風を決めたあと

相手キャラを画面端に追い詰めている時にEX突進正拳突き・疾風をヒットさせると、地上に落ちる前に追い打ちをかけることが可能だ。

ただし、追い打ちできる技は相手キャラによってばらつきがあるため、何が入るのか覚えておく必要がある。その技を少しまとめてみよう。

追い打ちとして入るものは……、

●中突進正拳突き・疾風

アレックス、ユリアン、ヒューゴー（立ち強Ⓟでも追い打ちできる）

●弱突進正拳突き・疾風

まこと、レミー、Q、春麗、豪鬼、トゥエルヴ、エレナ、オロ

●立ち中Ⓚ

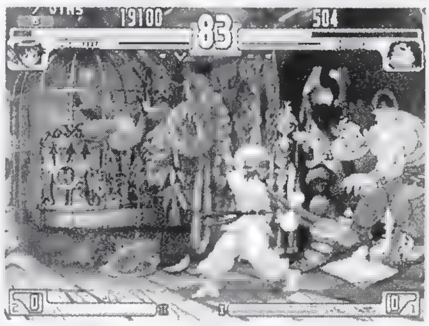
リュウ、ケン、ショーン、ダッドリー、ネクロ

●→+弱Ⓚ

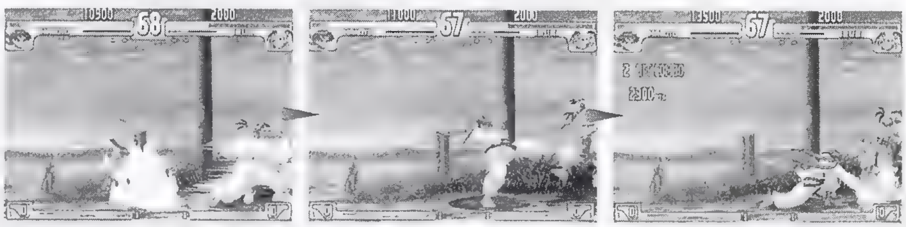
ユン、ヤン、いぶき

といった感じになっている。立ち中Ⓚと→+弱Ⓚクラスになってくるとボタンを連打していても入らないことがあるので、非常に厳しいといえる。特に当てるためのコツというものはないので、EX突進正拳突き・疾風の硬直の切れるタイミングを感覚として覚えてもらうしかない。当てたあとの攻めは、弱or中突進正拳突き・疾風が入るキャラには重ね立ち中Ⓟ（クイックスタンディングをされてもOK）からの2択、立ち中Ⓚのキャラには→+強Ⓚとフェイクの使い分け、→+弱Ⓚのキャラにはリープアタックかしゃがみ強Ⓟの2択がおこなえる。前方ダッシュからの立ち中Ⓟと通常投げの2択をおこなおうとすると、逆に前方ダッシュ中に投げられてしまうのでやめよう。

ちなみに、弱と中突進正拳突き・疾風が入るキャラには、立ち中Ⓚと→+弱Ⓚが入る。



体が大きいゆえに、立ち強Ⓟまで入ってしまうヒューゴー。着地を攻めるときは、慎重にいきたい



この吹っ飛び中に、追い打ちを加えることができる。一番入りにくいのは→+弱Ⓚ組だが、入れば着地に基本的な2択攻撃をおこなえる。突進正拳突き・疾風でダウンさせられる場合は、大活躍の立ち中Ⓟを重ねに行く。直接吊し喉輪・唐草でもいい

丹田道場開設!!

発動したあとガードができなくなるため、使用をためらうことの多い丹田練氣・攻めの型。それでも、1.75倍の魅力を発揮させるために、いくつか作戦を練ってみた。それが以下の3つだ。

●時間停止を利用してブロッキング

丹田練氣・攻めの型を発動すると、発動した時の時間停止が他のスーパーアーツよりも少しだけ長めだ。この時間停止を利用して、相手キャラが何の技を出しているかを確認し、前か下ブロッキングを入力するのだ。ブロッキングをしたら、吊し喉輪・唐草を狙ってみよう。

この作業が面倒くさいという人は、発動したら少しの間なにもしないようにする。発動後にレバーをどこにも入れずボタンも押さなければ、相手キャラの時間停止が解除された瞬間から14フレームの間全身無敵となる。これで攻撃をすり抜けさせて、技の硬直中にしゃがみ中Ⓟ→強突進正拳突き疾風を叩き込むという戦術もある。

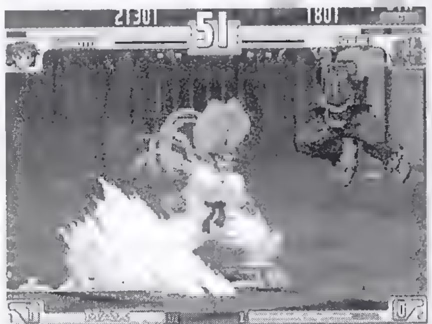
●連続技組込型

連続技のページで紹介したように、吊し喉輪・唐草から立ち強Ⓟキャンセルで丹田練氣・攻めの型を発動する。あとは、しゃがみ中Ⓟ→強突進正拳突き・疾風を当てるだけだ。しかし、問題はそのあと。ガードすることができないため、ブロッキングを狙わざるをえなくなる。相手側のスーパーアーツゲージがたまっているときは前ブロッキングにしぼり、全部ブロッキングする自信がないときは、1回ブロッキングをしたら次の攻撃をくらう覚悟でさっさと立ち弱Ⓟで攻撃してしまおう。

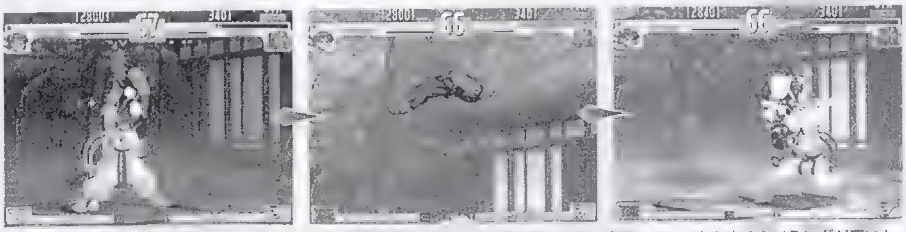
相手側のゲージがたまっていない場合は、前か下のどちらかを予測してブロッキングするしかない。たまに裏をかいて投げにくる人もいるので、よく見て判断しよう。

●中直上正拳突き・吹上スーパーキャンセル発動

直上正拳突き・吹上にスーパーキャンセルをかけて丹田練氣・攻めの型を発動するというのがこれ。もちろん、ボタンは弱で出しても構わない。対空のコーナーで述べた、立ち中Ⓟ→弱直上正拳突き・疾風の応用として使ってもいい。スーパーキャンセルで発動しているので、すぐ次の行動に移ることができる。画面中央付近で成功した場合は、すぐ➡+強Ⓚ押しっぱなしのフェイクを使って相手キャラの下をくぐり、弱or中直上正拳突き・吹上で追い打ちしにいく。この時のスタン値は半端じゃない。画面端近くでおこなった場合は前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、強直上正拳突き・吹上で追い打ちするのだ。豪鬼とレミーはスタンゲージが空の状態からでもスタンさせることができ、そのあとにジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風で、豪鬼は昇天してしまう。これは、あくまで中と強直上正拳突きを2発当てた時の話だ。すべて弱で当ててしまうと、スタンさせることすらできない。これでダウンさせることができたら、反撃覚悟で立ち中を重ねにいこう。スタンゲージの長いキャラでも、冷や汗だらだらものの連係だ。勝敗にこだわらないのであれば、魅せるプレイとしておすすめする。



時間停止を利用してなんの技を出したのかを確認。ブロッキングをするか、なにもせずにやりすごすかは君の自由だ



超絶無比！ スタン重視の連続技。それゆえに、簡単に決められるものではない。➡+強Ⓚのフェイクを出すタイミングが遅いと決められないので、丹田練氣・攻めの型の時間停止の切れるタイミングを把握しておく必要がある

苦手とするキャラへの対策

VSヒューゴー

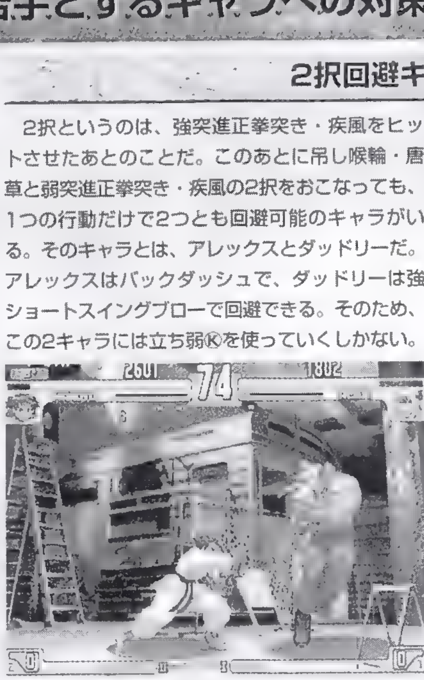
ヒューゴー相手の場合、2択をかけているはずが逆に2択をかけられている、ということが起こる恐るべきキャラである。

その代表が、吊し喉輪・唐草から立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風のあと。本来ならジャンプ防止と弱吊し喉輪・唐草の2択を迫れるはずなのに、ムーンサルトプレスとギガスブリーカーのために2択を迫れない。選んだスーパーアーツが正中線五段突きで、ゲージがMAX状態なら、狙いにいっても安心だ。連続技にすればいいのだから。もしゲージがMAXでないときに1セット決めてしまったら、攻撃されてもいいから、ジャンプ防止で後ろジャンプ中Ⓚで逃げるようにしよう。もちろん、先読みでシュートダウンバックブリーカーをくらうこともある。

だからといって攻撃しないわけにもいかないので、2択をかけられるという心構えだけはしておきつつ、離れた間合いで立ち中Ⓚを使って牽制し、2択上等で吊し喉輪・唐草を狙いにいこう。ジャンプ攻撃の使い分けも重要だ。

2択回避キャラ現れる!?

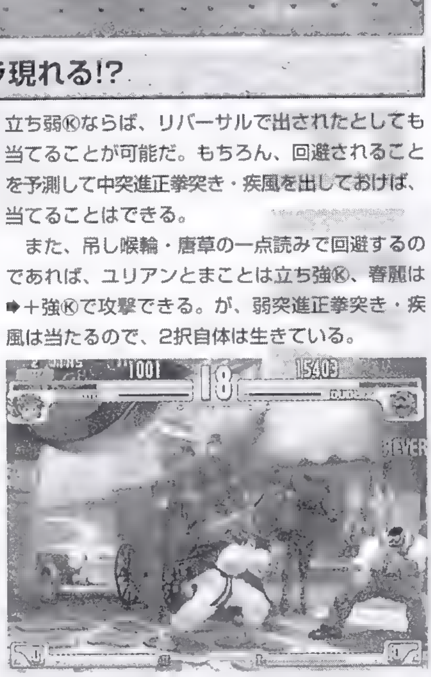
2択というのは、強突進正拳突き・疾風をヒットさせたあとのことだ。このあとに吊し喉輪・唐草と弱突進正拳突き・疾風の2択をおこなっても、1つの行動だけで2つとも回避可能のキャラがいる。そのキャラとは、アレックスとダッドリーだ。アレックスはバックダッシュで、ダッドリーは強ショートスイングブローで回避できる。そのため、この2キャラには立ち弱Ⓚを使っていくしかない。



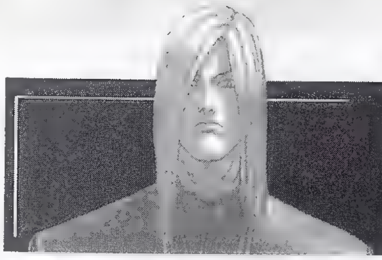
わ～！ なんだこのキャラ！ 立ち弱Ⓚを当てても空中やられになるので具合が悪い。それでも何もしないよしはマシ

立ち弱Ⓚならば、リバーサルで出されたとしても当てることが可能だ。もちろん、回避されることを予測して中突進正拳突き・疾風を出しておけば、当てることはできる。

また、吊し喉輪・唐草の一点読みで回避するのであれば、ユリアンとまことは立ち強Ⓚ、春麗は➡+強Ⓚで攻撃できる。が、弱突進正拳突き・疾風は当たるので、2択自体は生きている。



うひょ～！ なんだこのキャラ！ でも立ち弱Ⓚが当たるからまだいいほう。ブロッキングされやすいのが難点



流れるように攻め、その中に守りを見出す

TEXT：ちゃっきー

FIGHT A NEW RIVAL!! レミー 対戦攻略

あらゆる距離で地上戦をこなせる反面、スタンゲージの短さという決定的な弱点を持つレミー。勝ち抜くためには、鋭い状況判断力と読み、そして相手の動きを見抜く洞察力が必要だ。攻めと守りを一体化させ、勝率アップを目指そう。

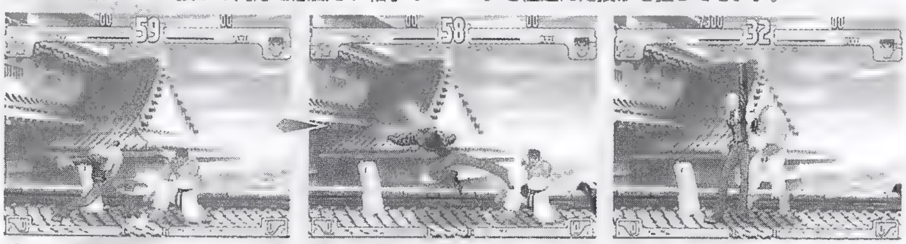
基本の動きを再チェック

中距離戦を掌握する

スキのない2種の飛び道具、そして移動距離を調節できる冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）。これらの必殺技のおかげで、中～遠距離戦で優位に立てることが、レミーの最大の長所だ。弱を中心としたヴェルテュの残光を牽制に使い、そこからから直接弱・中・強のルグレへとつなげば、それだけでもかなりスキのない連係になる。ルグレは、なるべく先端をヒットさせるように心がけ、最低でも投げ間合い外に着地するようにしたい。これなら、反撃を受けることはまずない。

これに対し、裏の選択肢としてはダッシュ投げを使う。弱ルグレを使う距離がダッシュ１回でちょうど投げを狙える間合いだ。この距離では常に弱ルグレとダッシュ投げの両方を意識し、相手の裏を突いていこう。ルグレに対してブロッキングを狙う相手には、ダッシュ投げが特に生きる。

ルグレをガードさせたあとの選択肢は、その距離によって少しずつ変わってくる。距離の確認は、ルグレを出した瞬間に判断しておこう。投げ間合い外だが距離が近いときは、ブロッキングやガードなど受け身の選択肢を中心に、投げにくる相手にはしゃがみ中Ⓟ→キャンセルヴェルテュの残光・バス（以下バス）を"置いておく"。もちろん、ヒットしていたらキャンセルでＳＡにつなごう。一方、先端をガードさせて距離が離れた場合にはやや強気に攻める。ときには思い切ってダッシュ投げにいくのも１つの手だ。弱・中のルグレヒット後もほぼ同じだが、ヒットしている分だけ相手が弱気になることも多い。近距離でも、ブロッキングを仕込んだ投げを狙ってもいい。



ヴェルテュの残光から、ルグレへとつなぐ。中間距離から攻め込む上での基本連係だ。ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分け、先端部分をヒットさせるように狙う ルグレの裏の選択肢はダッシュ投げ。ニュートラル投げは追い詰めるのに便利

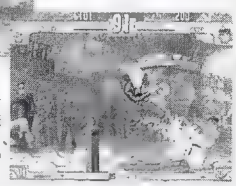
近距離戦は小技中心に

近距離戦は出の早いしゃがみ弱Ⓚとリープアタックが中心。ここにしゃがみ中Ⓟと要所のブロッキング狙いを交える。もちろん、しゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓟからはキャンセルでバスにつなぐことも考えよう。また、下段ブロッキングを狙う相手には投げ、または遠距離立ち中Ⓚで応戦する。

リープアタック先端ヒットからのSAも狙っていこう。しゃがみヒット時につながりにくい憤怒のシュベルノーヴァ（以下シュベルノーヴァ）はイマイチだが、ヴィエルジュに安息を（以下ヴィエルジュ）を選択している時は重要なダメージ源になる。間合い的には、密着からしゃがみ弱Ⓚを2発ガードさせたあとがちょうどいい。



発生の早い下段攻撃として活躍するしゃがみ弱Ⓚは近距離戦の要だ。ほかの下段攻撃がやや使いにくいだけに、この技の重要度は高い



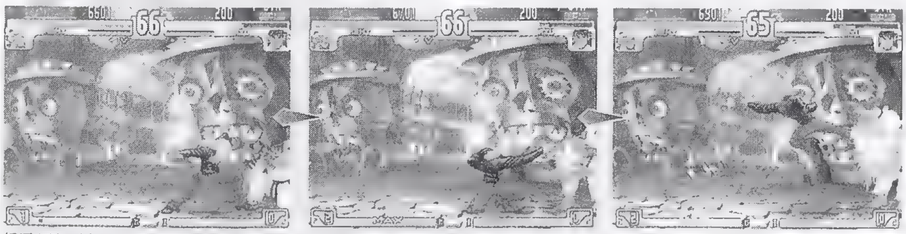
リーチは短いが、使いやすいリープアタック。連係構成としての使用が主だが、ときには先端ヒットからのSAも狙っていきたい

画面端のラッシュでダメージを稼ぐ

追い込んだらチャンス

画面端に相手を追い込んだ時は、絶好のチャンス。バスを中心としたラッシュを仕掛けられることに加え、相手が後退できないためにルグレやダッシュ投げを狙う際の間合いも合わせやすい。さらに、一部のキャラに対してはニュートラル投げからの追い打ちでダメージ効率もアップする。

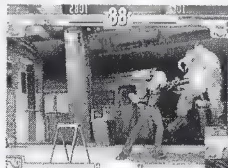
基本の攻めは、しゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓟからのキャンセルバスでラッシュをかけ、間合いが離れたら弱ルグレで再接近というパターン。例えば、密着からしゃがみ弱Ⓚキャンセルバス→しゃがみ中Ⓟキャンセルバス→弱ルグレといった具合だ。この中に中段の➡＋中Ⓚやリープアタック、そしてダッシュ投げを交え、ラッシュをかけよう。また、しゃがみ中Ⓟキャンセル弱ルグレもラッシュの手段として使ってみたい。しゃがみ中Ⓟの先端をガード（またはヒット）させておけば、キャンセルで弱ルグレを出しても投げ間合いに残ることがないところがポイント。これは、画面端以外でも役に立つぞ。ただし、投げ間合いが広いヒューゴーやアレックス相手のときは控えておきたい。



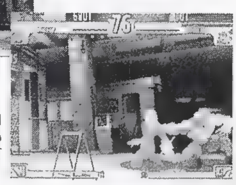
相手を追い詰めたら、しゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓟからのキャンセルバスで攻め立てる。距離が離れたところでルグレやダッシュ投げを使い、ラッシュをかけよう。間合いを合わせたしゃがみ中Ⓟの先端ヒットからキャンセル弱ルグレにつなぐのも選択肢の1つだ

相手を逃がさない戦術

画面端で活躍するもう1つの武器が、ジャンプ防止の遠距離立ち中Ⓟだ。端以外でも十分に使えるこの技だが、追い込んだ時はさらに効果が上がる。バスや遠距離立ち中Ⓚ後に一歩踏み込んで出すのが使い方の代表例。空中でヒットしたあとは、その場からの弱ルグレやダッシュしてからの投げ、しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち中Ⓚなどで着地攻めを構成し、再度ラッシュにつなごう。



ジャンプ防止の遠距離立ち中Ⓟは、さまざまな場面で活躍する武器だ。画面端に追い込んだ時に使えば、その効果は倍増する



しゃがんでかわされても、スキは小さい。その後ブロッキングを狙ってみるのも手だ。相手キャラによって上・下段を使い分けよう

起き攻めのバリエーション

基本はヴェルテュ重ね

ダウンさせたあとの起き攻めとしては、ヴェルテュの残光重ねが挙がる。飛び道具であるがためにリスクが小さく、完全に重ねておけば――ブロッキングされても――有利に攻めることができる。画面端以外でニュートラル投げやマ・シェリの悲哀（以下、マ・シェリ）が決まったら、すぐさま弱ヴェルテュの残光を撃ち、ダッシュで追いかけるのが1つの形。クイックスタンディングをした相手にちょうど重なる。ただし、春麗はクイックスタンディングが遅いので、少し待ってからヴェルテュの残光を撃ち、ユン・ヤンは逆に早いので、中のヴェルテュの残光を使おう。もちろん、相手がクイックスタンディングをしなかった場合は、素早く別の選択肢に切り替えよう。また、重ねに使うヴェルテュの残光はオットでOK（起き上がりに重なっていれば、たとえ相手が起き上がり直後にしゃがもうとしても空振ることがない）だが、これまた春麗にだけは当たらないので注意しよう。

一方、同じパターンで（例えばニュートラル投げから）弱オット→強バスとつなぐのも有効な連係。弱オットはクイックスタンディングを取る相手に、その後の強バスは取らない相手に重なる。さらに、クイックスタンディングを取って1発目の弱オットを相手がガードした場合、2発目の強バスをジャンプでかわすことができない。緊迫した場面で、堅くいきたい時に使ってみるといい。



相手の起き上がりには、ヴェルテュの残光を重ねるのが基本。キッチリ重ねれば、上段のオットでもしゃがんでかわされることがない

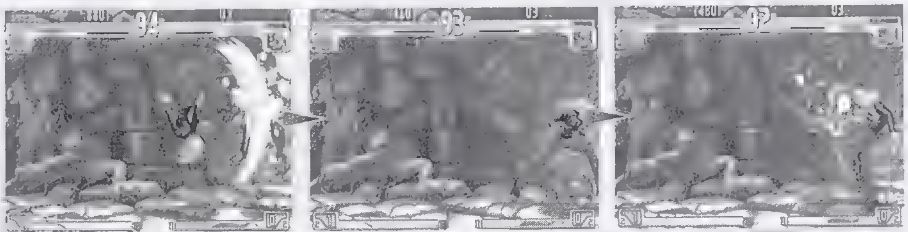


ヴェルテュ重ねをブロッキングする相手には、そのまま投げを狙うのもいい。うまくいけば、ブロッキングの停止中に投げが入る

特殊な裏回り法

画面端なら、クイックスタンディングを狙った特殊な起き攻め法も狙える。体の幅が広いトゥエルヴ、アレックス、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、ユリアン限定だが、ダッシュで背後に回ることが可能だ。例えば、ニュートラル投げ→強マ・シェリのあとに狙ってみよう。すぐさま2回ダッシュでタイミングはほぼバッチリ。相手がクイックスタンディングを取っていればキャラを突き抜け、裏に回れる。ここから近距離立ち中Ⓚなど、SAにつなげられる技で一発を狙おう。投げに負ける危険性もあるが、SAゲージがない時は、無理やりしゃがみ強Ⓟを狙うのも1つの手だ。ほかにも、空中コンボや対空でマ・シェリをヒットさせたあとなど、同じような状況になる場面で狙ってみたい。また、ダッドリー相手はニュートラル投げから直接ダッシュ2回で狙おう。

ただ、ネクロに対して裏回りを狙った際、タイミングによってはその後の技が逆に出てしまうケースがあることに注意。このキャラに対してはダッシュタイミングを心持ち遅めに調整しよう。



キャラ幅の広い相手に対しては、画面端での裏回りを狙ってみたい。例えば、空中での追い打ちなどで強のマ・シェリをヒットさせたあと。すぐさま2回ダッシュすれば、タイミングがバッチリ合う。クイックスタンディングを取った相手の背後をつける

対空を中心とした防御面を充実させよう

通常技対空のリスク

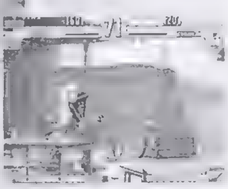
主に対空として使う通常技は、しゃがみ強Ⓟと遠距離立ち中Ⓟの2つだ。前者は見返りが大きい代わりにブロッキングされた時の危険度が高く、後者はその逆。これらの長所と短所から、状況や相手キャラ別の使い分けを考えてみよう。

しゃがみ強Ⓟは、ジャンプが普通～高い、あるいは長いキャラに効果的。跳んできた相手の下に潜り込むように出せば、ブロッキングされても相手がレミーの背中側に落ちることになるため、実は大きな反撃を受けにくい。ただ、ケンのようにめくり性能の高いキャラには危険。上級者には、引きつけのめくり中Ⓚから着地連続技を狙われることになる。一方、しゃがみ強Ⓟが使いにくいのはアレックスやダッドリーのようなジャンプの低いキャラ。このような相手には、そもそも反応が間に合わずジャンプ攻撃で潰されやすいのが問題だ。こうなると当然大ダメージをこうむるので、よほどジャンプを読めたとき以外控えておこう。

さて、次は遠距離立ち中Ⓟだが、こちらはブロッキングされてもせいぜいがジャンプ攻撃を1発くらうだけ。相手の反応によっては反撃が間に合わないこともあるので、ブロッキングされたらヴィエルジュ……といった戦術も十分に成り立つ。ダメージの小ささという欠点は、ヒット後の着地攻めでカバーしよう。ただ攻撃判定が小さく、そもそも高さが合わずに空振ってしまうこともある。高いジャンプを持つキャラ相手はやや使いにくく、ジャンプが低いキャラに効果的な対空技といえる。



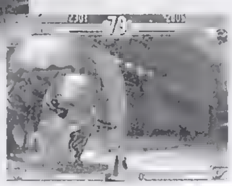
相手の真下付近で当てるように使えば、思ったほどのリスクがないしゃがみ強Ⓟ。めくりのないキャラ相手なら、まだまだ使っていける



これは、相手が裏に落ちるため。一応相手が最速で投げを入力すれば反撃になるが、グラップディフェンスで回避できることも多い



スキが小さく、ブロッキングされても反撃が入りにくいことが魅力の遠距離立ち中Ⓟ。ジャンプ軌道の低い相手に使いやすい対空技だ

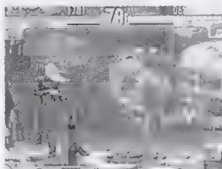


取られたあとも、取り返しの対空ブロッキングや無敵時間の長いヴィエルジュを狙ってみよう。相手の反撃が遅れれば見事に決まる

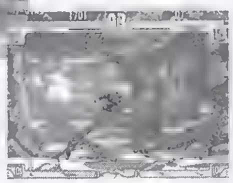
横の動きで防御も兼ねる

闘える距離の範囲が広いという長所は、防御面にも生きる。前後のダッシュをうまく使って相手の得意間合いにとどまらないようにし、この長所を生かしていこう。例えば画面端でのラッシュ中にもバックステップという選択肢をまぜることで、相手の的を外すことが可能になる。その後は、強ルグレを中心に、跳び込みに対する準備、ダッシュで再接近するなどの選択肢を持っておこう。

このような前後の揺さぶりは、結果的に対空防御を高める意味も持っている。相手の跳び込み自体をバックステップでかわしたり、ダッシュでジャンプの下をくぐるような状況になれば、こちらが有利な読み合いに持っていけるぞ。



前後のダッシュをうまく使い、距離に左右されないルグレの強さを生かす。これだけでも、相手を跳び込みにくくさせる効果がある



攻めの選択肢として使う前ダッシュ中も、跳び込みを意識しておく。ジャンプをくぐったら投げやしゃがみ弱Ⓚで反撃するのが基本だ

スーパーアーツ別の戦術① 憤怒のシュペルノーヴァ

下段攻撃を充実させる

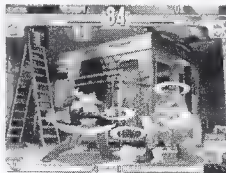
憤怒のシュペルノーヴァ（以下シュペルノーヴァ）の長所は、なんといってもスキがないこと。ガードされてもレミー側が有利で、たとえ完全密着で全段ブロッキングされたとしてもわずか4フレーム不利になるだけ。実戦で反撃を受けることはまずないと思っていい。この特性を生かし、ヒット確認ができない連続技や、攻められたときの割り込みに多用していこう。SAゲージもヴィエルジュに安息を（以下ヴィエルジュ）より短く、溜まりが早いことも長所の1つ。このSAがあるおかげでアクティブに動けることが、結果的にSAゲージの溜まりやすさにもつながっている。

シュペルノーヴァならではの使い方としては、まずしゃがみ弱Ⓚ→キャンセルシュペルノーヴァが挙がる。下段から大きなダメージを奪える選択肢を、リスクなしで使えることの意味は限りなく大きい。しゃがみ弱Ⓚの狙いどころは、ダッシュから（投げを警戒させて）や上段ブロッキングを読んで（起き上がりに重ねるなど）、そして相手のジャンプをくぐったあとなど。また、しゃがみ弱Ⓚの出の早さを活用し、ルグレ後の選択肢としても使ってみたい。投げに対してはもちろん、相手の反撃を潰しつつヒットすることも少なくない。

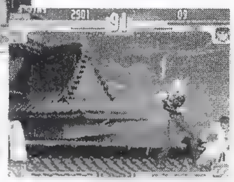
一方、下段ブロッキング対策には近距離立ち中Ⓟ→ノーキャンセルシュペルノーヴァを使う。近距離立ち中Ⓟは近距離立ち中Ⓚよりも有利時間が長いので、シュペルノーヴァでもしっかり連続になるぞ。ヒット確認の猶予がやや短いことに加え、例によってしゃがみヒット時につながりにくい（春麗、まこと、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロには不可、ほかのキャラにも密着以外はきつい）が、ガードされてもOKなことを考えれば……。

割り込みにも最大活用

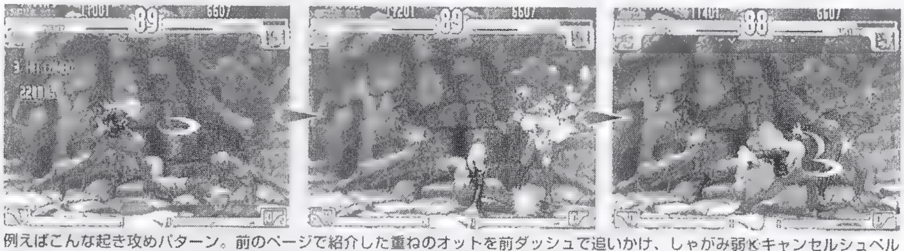
もう1つは、やはり割り込みとしての活用になる。もともと押されると苦しいレミーだけに、SAゲージがある時は相手の攻めに対して積極的に割り込みをかけていこう。たとえガードされても最低限間合いを離すことはでき、レミー側が有利な状況を無理やり作り出すことができる。起き上がりや、空中で技をくらったあとの着地はもちろん、相手のラッシュ中や近距離でルグレをガードされたあとなども有効だ。この時、相手の技と相打ちになることも多いので、画面端では相打ちコンボのことまで意識しておきたい。時間停止中に相手の技を見ておき、弱攻撃と相打ちならしゃがみ中Ⓟキャンセルからのコンボ、中攻撃なら直接弱マ・シェリやシュペルノーヴァを叩き込もう。



強引な割り込みにも最適なシュペルノーヴァ。ヒットすればもちろんOK、ガードされてもとりあえず間合いを離すことができる



画面端でシュペルノーヴァを使う時は、相打ちのことも頭に入れておきたい。時間停止中に相手の技を確認しておくのがポイント



例えばこんな起き攻めパターン。前のページで紹介した重ねのオットを前ダッシュで追いかけ、しゃがみ弱Ⓚキャンセルシュペルノーヴァへ。オットがガード（またはブロッキング）されていた場合は有効な連係。ヒットしていれば連続技になることも多い

スーパーアーツ別の戦術② ヴィエルジュに安息を

安定したダメージ源

ヴィエルジュは、連続技に組み込んだときの安定度がウリ。ブロッキング後の反撃など、基本の連続技として多用するしゃがみ中Ⓟ→キャンセルヴィエルジュは、しゃがみ中Ⓟがヒットしさえすればまず連続になってくれる。さらに、近距離立ち中Ⓚやリープアタックなど、ノーキャンセルでつなぐ連続技に使いやすいこともポイントだ。

このため、通常時はブロッキングをやや多めに意識したい。SAゲージがある時は、ブロッキングからのしゃがみ中Ⓟ→キャンセルヴィエルジュで大ダメージを狙っていこう。基本的には対空ブロッキング後もこの反撃でOK。よほど高い位置でしゃがみ中Ⓟを当ててしまわない限り、キャンセルのヴィエルジュがそのまま空中ヒットする。もちろん、地上ヒットになればさらにおいしい。

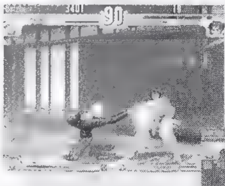
また、ノーキャンセルでヴィエルジュが狙える近距離立ち中Ⓚも、意識して使ってみたい。起き上がりに重ねるだけでなく、近距離技が出る間合いを覚え、通常の攻めの中にも組み込めると理想的だ。例えば、密着からしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓚという連係。攻撃が下段にかたよるレミーだけに、通常時の連係の中で下段ブロッキング不能技から大ダメージを狙っていければ、相手としてもブロッキングの的を絞りにくくなるはずだ。

対空の充実

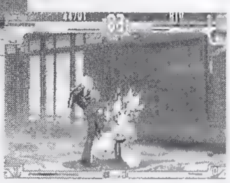
ヴィエルジュを選択することの利点は、対空の充実にもある。無敵時間が攻撃発生直後まであるヴィエルジュは、対空としてこれ以上ない性能を持っている。SAゲージがあるときは積極的にこの技を対空として使い、跳び込みに対抗しよう。空中ヒット時にはそれほど大きなダメージにつながらないとはいえ、相手に"跳び込みにくい"という印象を植え付ける効果は十分に期待できる。

また、ほかのものと合わせて使い、空中ブロッキングへの対抗手段とする手もある。1つは、前ページで紹介した遠距離立ち中Ⓟからのヴィエルジュ。相手が遠距離立ち中Ⓟブロッキングから最速で出の早いジャンプ攻撃を出した場合はもちろん反撃になってしまうが、毎回そうはいかないのが実情だ。ここですぐさまヴィエルジュを出せば、遅いジャンプ攻撃、はたまたそのまま着地しようとした相手にヒットする。このほか、空中ブロッキングのみを標的にするなら、オットを取らせてヴィエルジュ（オットはブロッキングされても反撃を受けないので、SAキャンセルしなくてもOK）といった戦術も十分に有効だ。この連係は、近距離かつヴィエルジュを早めに出せば、オットがヒットした場合そのまま空中コンボになる。

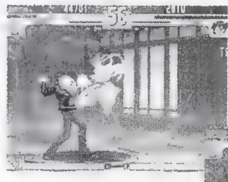
もちろん、ストレートにEXマ・シェリ→SAキャンセルヴィエルジュを対空にするのも悪くない。ただ、SAゲージ消費量のわりに見返りが小さいので、余裕がある時のみにとどめておこう。



しゃがみ中Ⓟがヒットすれば、キャンセルヴィエルジュはほぼクリーンヒットすると思っていい。まれに例外的な状況もあるが……



下段ブロッキング対策としての効果が高い近距離立ち中Ⓚ。起き攻めだけでなく、近距離連係の中にもうまく組み込んでいきたい技だ



思わず撃ったオットが空中ブロッキングされるのはよくある状況。しかし、スキのないオットだけに確定の反撃を受けることはない



そこで、すかさずヴィエルジュにつなぐ。オットがジャンプ攻撃で潰されにくい間合いで使えれば、実際かなり有効な対空兵器になる

スーパーアーツ別の戦術③ 傷心のノクテュルヌ

取って安心ではない!?

実用度で見れば選択する必要のない傷心のノクテュルヌ（以下ノクテュルヌ）だが、やはり決めた時の“してやったり感”はかなりのもので、魅力あるスーパーアーツであることは間違いない。ここではまず、その性質から振り返ってみよう。

ノクテュルヌは、コマンド完成直後に判定が発生するタイプの“当て身技”。持続は発生から21フレーム間あり、この間に飛び道具以外のブロッキング可能な攻撃がくれば、それを跳ね返してダメージを与える。だが、持続以降には大きなスキがあり、外してしまうとかなり危険だ。

さらにこのノクテュルヌ、当て身が成功してもその後の反撃が決まらないケースもあることが分かった。昇龍裂破などのつなぎが早い技の場合、初段を取っても返しの打撃が2段目以降に潰される、ということがありうるのだ。



相手の技をバッチリ取っても、その後の反撃が潰されるケースが存在する。例えば、天狗石発動中に密着でオロの技を取った場合……

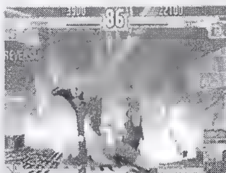


ノクテュルヌが発動した直後、石によってあっさりと潰されることに。このほか、つなぎの早いスーパーアーツを取った時も危険だ

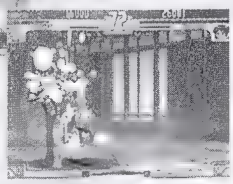
実用的な狙いどころ

ルグレやリーブアタックのあとや起き上がりなど、通常ブロッキングを狙うポイントで使うのがノクテュルヌの基本。相手が手を出してくるパターンを読めれば、それだけ的中率も上がっていく。できれば、相手のラッシュ中にも素早くコマンド入力して狙ってみたい。ユン、ヤンの雷撃蹴や豪鬼の天魔空刃脚（百鬼豪刃）をガードしたあとも、効果的な狙いどころの1つとなる。

そしてもう1つの大きな狙いどころとなるのが、一部の連続ガードにならないSAに対して。狙いやすいのは、ユンの揚炮とまことの暴れ土佐波砕きの2つ。これらをガードしたら、最後の一発を確実にノクテュルヌで取ろう。春麗の鳳翼扇でも同じことができるが、こちらはつなぎが早いため実戦ではほぼ狙えない。また、反応するのがやや厳しいが、レミーのしゃがみ強Ⓚも狙ってみよう。



きついラッシュへの割り込みに使えれば、逆転も可能だ。例えば、幻影陣中のユン。割り込むためには、コマンドの素早さも必要だ

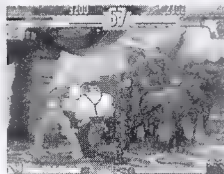


ユン揚炮とまことの暴れ土佐波砕きをガードしたあとは、最後の1発を確実に取ろう。この2つなら、慣れればそれほど難しくない

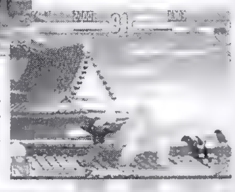
一歩上を目指す

さらにマニアックなのがガードブロッキングからの割り込みだ。例えばダッドリーのEXマシンガンブロー。最後から2発目をガードブロッキングし、そしてノクテュルヌ。もちろん難度は高いが、確実に取れるポイントの1つでもある。狙いやすい技に照準を絞り、カッコよく決めてみたい。

もう1つは、通常技をブロッキングさせてからのキャンセルノクテュルヌ。これは上・下段どちらのブロッキングでも取れるしゃがみ中Ⓟから狙ってみよう。しゃがみ中Ⓟ後通常のキャンセルタイミングよりもやや遅らせてノクテュルヌを入力しておくことがポイント。こうすることで、ガードまたはヒット時には発動せず、しゃがみ中Ⓟをブロッキングされた時のみキャンセルノクテュルヌが発動する。このとき相手が打撃で反撃してくれば、見事に取り返すことができるわけだ。



ガードブロッキング自体の難度が非常に高い。しかし、それだけに決まったときの喜びも大きいはずだ。狙える技を徐々に増やしていこう



ブロッキングさせてキャンセルノクテュルヌは、してやったり感が特に強い。もちろん投げ技を主体とする相手には効かないが……

苦手とするキャラへの対策

どちらのSAを選ぶか

レミーのスーパーアーツセレクトは、勝つための戦術を考えるなら、事実上シュベルノーヴァとヴィエルジュのどちらかに絞られる。ここではまず、相手別にどちらを選ぶのかを考えてみよう。

基本的には、しゃがみ中Ⓟ→キャンセルシュベルノーヴァがしゃがみヒット時につながらない、またはつながりにくい春麗、まこと、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロに対してはヴィエルジュ、それ以外にはシュベルノーヴァというのが安定。やはり、リスクなしで使えるというシュベルノーヴァの大きな長所がその要因だ。また、空中戦の強い相手にはヴィエルジュ、地上戦メインのキャラにはシュベルノーヴァを選択するという方法もある。特に、地上での押しが強い春麗に対しては、連続技のことをある程度捨ててもシュベルノーヴァを選択したほうがいいかもしれない。

一方、自分のスタイルに合わせた選択方法もある。攻撃的にいきたい人はシュベルノーヴァ、守備的な闘いを得意とする人はヴィエルジュ。特に、ブロッキングに自信がある人（または相手キャラ）は、ヴィエルジュを選択するといいだろう。

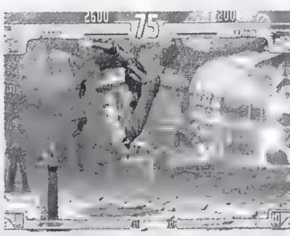
ジャンプ強Ⓟの有効活用

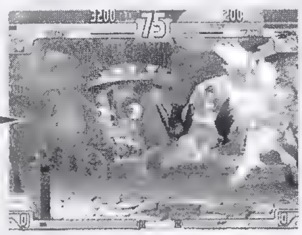
レミーが特に苦労させられるのは、空中戦をメインに闘うキャラであろう。特に雷撃蹴を持つユン、ヤン相手は、苦戦を強いられることが多い。

こんなときに重宝するのが、相手のジャンプを“読んで”の斜めジャンプ（昇り）強Ⓟ。読みであるがため、空中ブロッキングでも取られにくいこと、ヒット後はよほど距離が離れていない限り強マ・シェリで追い打ちでき、見返りが十分にあることの2つが、この選択肢のポイントだ。一見リスクの高いバクチのようにも思えるが、着地にキッチリ反撃されることは意外に少ない。着地でグラップディフェンスを入れておけば、逆に投げ勝ってしまうようなこともあるぐらいだ。また、空中にいることでユン、ヤンの地上の攻め（鉄山靠や蟷螂斬など）を結果的に回避できることが多いのも、ポイントの1つとなっている。

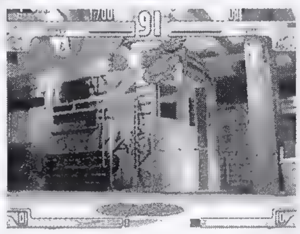
ユン、ヤン以外でも、いぶきやオロなど空中戦をメインに闘う相手には、この戦術が効果大。もちろん、ほかのキャラ相手のときもジャンプを多用する相手にはこれを使っていこう。ただし、ダッドリーなどのジャンプの低い相手にはそもそもジャンプがかみ合わないので、控えておきたい。

また、空対空ブロッキング後の反撃としてもジャンプ強Ⓟを使う。この場合は下りでヒットする形になるため、中ルグレで追い打ち。画面端が近いなら、さらに強マ・シェリその他を入れよう。





ヒット時の見返りが大きいジャンプ強Ⓟ。決め打ちの対空兵器として使い、昇りで当たったら強マ・シェリにつなごう。ユン、ヤン相手は特に有効な武器になる



空対空のブロッキング後もジャンプ強Ⓟ。この場合は下りで当たることになる。

TEXT：C・LAN



FIGHT A NEW RIVAL!! トゥエルヴ 対戦攻略

19人の中でひときわ異彩を放つトゥエルヴは明確な狙いがわかりにくく、論理的な攻めを構築しにくいキャラである。相手とつかず離れずの一定距離を保ち、決して攻め急がず黙々と相手の体力を奪っていく……それが大まかな指針だ。

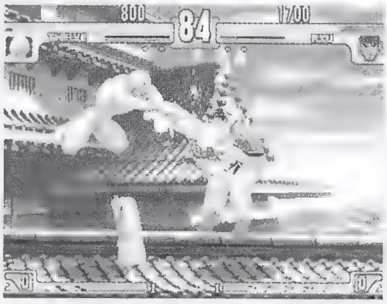
空中戦①――ジャンプからは強攻撃・必殺技主体で攻める

トゥエルヴの基本間合いは、リーチの長い通常技――立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚが届くくらいの間合いである。相手に接近して主導権を握りたいキャラが多いのに対して、トゥエルヴはこの間合いを「維持」しながら相手に攻撃を仕掛けていく。地上ではモーションの大きい強攻撃は多用せず、立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓚ、N.D.L.といった技で牽制していこう。ただし地上戦だけではとても闘い切れないので、牽制技自体の頻度も低めにし、ジャンプを混ぜて相手との間合いを調節することを念頭において闘っていく。ジャンプからの選択肢として、メインに使っていくのはジャンプ強Ⓟと強Ⓚ、そしてA.X.E.の3種。

ジャンプ強Ⓟはリーチが非常に長く、先端を当てれば通常技では返されにくい。相手が一点読みで対空技を合わせれば一方的に落とされてしまうが、こちらの選択肢はそれだけではない。何も出さなかったり、強Ⓟ以外の技を出せば対空技が空振りするので、毎回迎撃を出されるということにはならない（それなら逆に助かる）。

間合いが近いときは後ろジャンプ強Ⓟ。相手のジャンプ攻撃を上から叩く形が理想だが、何もしてこなくても再び仕切り直しになるだけなので構わない。ただジャンプ軌道の高いキャラには昇り攻撃で落とされてしまうことがあるので、相手に合わせてこちらも適度にハイ（後ろ）ジャンプを混ぜるようにしよう。

近距離でのもう1つの選択肢が前ジャンプ強Ⓚ。



ジャンプ強Ⓟを振り回しつつ、相手が動いたら空中ブロッキングやEXD.R.A.

めくり判定で表に落ちる当て方がベストだが、露骨に狙いすぎてくぐられないように注意。X.N.D.L.を選択していたら、ヒット時は着地後「しゃがみ弱Ⓚ→弱A.X.E.→X.N.D.L.」や「立ち中Ⓚ→X.N.D.L.」等を決めたいが、ジャンプ強Ⓚの打点が低すぎると入らない（前者はA.X.E.が空振り、後者はX.N.D.L.がつながらない）場合がある。とはいえ基本的には相手の頭に乗せる感じで早めに出し、めくりの一撃を当てれば充分。

ジャンプ強Ⓚは完全に発生してしまえば判定負けすることは少ないが、怖いのは「早めに落とされること」と「ブロッキング」。これを補う形で空中A.X.E.を使おう。

空中A.X.E.は多段技のうえ、連打の有無、相手との位置関係でブロッキング回数が変わり（最大6回）、ブロッキングしても割り込み不能。全段ブロッキングされてもトゥエルヴが先に着地する（さすがに反撃はされてしまうが）。空中ヒット時はダウンを奪えるので、ペースを維持するために重要な技だ。基本は頂点付近で出して連打、下降中ずっと出ているようにする。判定は大きいので横の間合いに関してはある程度大雑把で構わない。密着から跳び越して出すのも手だ。

ここで空中A.X.E.の注意点を。まず地上の相手に当てた場合、ガード、ヒットを問わずトゥエルヴ側が不利になること。打点によって硬直差は3～6フレームほどある。弱攻撃やSAなどで返されてしまうことになるが、あくまで理論上。間合いが離れるため通常投げは入らないし、当て方で硬化が解けるタイミングと硬化差が変わるため、弱技1発程度ならともかく、SAで毎回きっちり返される可能性は低い。ブロッキングを仕込むのもいいだろう。SAで返してくるほどの相手であればゲージに注目しよう。そしてもう一つ、頂点あたりで普通に出した場合、しゃがんだ相手には当たらないということも覚えておこう。しゃがんでかわしたり、姿勢の低い技で落としにくる相手には強Ⓚを多目にして対処だ。

この3種の技に加えて有効なのがEXD.R.A.。確定状況こそ少ないが、空対空に強く奇襲効果が高い。ガードされても硬化差は2～3フレームなので、GDの用意をしつつガードするか、ジャンプ直後にGDを仕込めば（ジャンプ弱Ⓟは出ない）リスクは小さい。空振りしないよう間合いにだけ注意して、跳んだら早めに出していこう。他にジャンプ中Ⓟも空対空には強いぞ。

空中戦②――滑空からのバリエーション

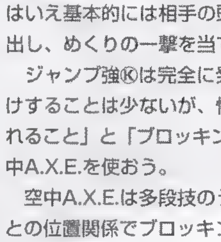
滑空は強Ⓟの先端を当てたり、強Ⓚは胸元に落とすかめくり狙いというふうに「横の間合いが調節可能なジャンプ攻撃」として使っていける。滑空強Ⓚはジャンプ強Ⓚよりも発生が2フレーム早いという特徴もある（この技のみ）。

だが滑空中は空中ブロッキングとSAゲージが使用不能なうえ移行モーションも長いので、間合いに応じて当たる技を選択するだけでは反応されやすい。中・遠距離からのジャンプ→滑空というパターンが最もベーシックだが、滞空時間が長いと相手にも対応する余裕ができる。そのため滑空はなるべくジャンプの昇りで行うようにしよう。

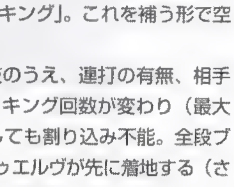
相手の裏をかく、あるいは意表を突く形で使っていくのも大切。例えば遠距離から出すにしても、強Ⓟの先端が当たるような間合いからA.X.E.や強Ⓚを出して手前に着地するなど、フェイントを絡めて単調にならないようにしていこう。

相手が受けに回っているときに有効なのが中Ⓟ、中Ⓚでのすかし。少し高い位置で滑空し、相手の頭を掠めるように中攻撃を空振り、着地して投げなどにつなぐ。中Ⓚのほうがすかしやすいが、中Ⓟは持続が長いので相手が動いても止めやすい。

「ジャンプ→滑空」の間を極限まで少なくしたものが「低空滑空」で、これがメインの使い方。



滑空位置を少し高めにし、中Ⓟをすかす。相手キャラによって高さが大きく変わるので注意



着地したら投げや弱足払いからの連続技へ（X.N.D.L.）。このくらいの高さなら強Ⓚと使い分けてもいい

中間距離から接近&攻撃手段として、最速の弱技、中技で斬り込んでいくのが基本。低空滑空からの技はとりあえず相手をかため、トゥエルヴが有利な（密着に近い）状況を作るのが目的。着地後は歩き投げや弱技で刻んで投げ、地上での連係（次頁参照）などへつなぐ。近ければ弱Ⓟ、間合いが遠いときは弱Ⓚか強Ⓟ。中Ⓟはしゃがんだ相手に当たらないが、間合いや打点をあまり気にせず出せるので最も使い勝手がいい。

D.R.A.という選択も面白いが、暴れられると落とされるしガードされても危険。ブロッキングを読んだときのみに限定しよう。D.R.A.後の硬直（空振り以外）は立ち、しゃがみを選択でき、しゃがみのほうが1フレーム短いが、それでも大きなスキがあることに変わりはない（キャラにより10～15フレームと幅がある）。立ちガードするのが無難である。

地上での牽制と密着戦

中間距離での牽制

ジャンプ攻撃が多彩なトゥエルヴといえど、常に跳び回るわけにもいかない。地上戦がしっかりしてこそ初めて空中戦の環境が整うというものだ。

まず牽制。基本はリーチの長い立ち中Ⓟとしゃがみ中Ⓚ。地上戦主体の相手ならばこれに立ち強Ⓚと（EX）N.D.L.、少しだけしゃがみ強Ⓚを加え、ジャンプが多い相手には立ち強Ⓟを混ぜていく。立ち強Ⓟは跳ばれてから対空技として出すのではなく、牽制技の中に組み込んで跳んだ瞬間に落とすようにする。振りが大きいため多用できないが、強攻撃なので当たれば大きいし、空振りする間合いで出すため潰されることも少ない。なお、近距離なら強Ⓟは低い位置にも判定があるため、しゃがみパンチや足払いを潰せることもある。

お互い地上でじりじりと膠着してしまっても、よほどのダメージ差がない限りあせる必要はない。お互いに動きが少ないお見合い状態なら無理に攻めず、しゃがみ中Ⓟ連打でゲージをためるくらいの余裕がほしい（突進技には注意）。

こちらから仕掛ける手段はジャンプ攻撃＆空ジャンプ（空中ブロッキング）、奇襲要素の強いものではEXD.R.A.や低空滑空。垂直ジャンプも絡めて読まれないようにすることだ大切だ。

近距離では投げ重視

低空滑空やジャンプ強Ⓚなどで相手に接近したときには何をすればいいか？　トゥエルヴは近距離戦の直接ダメージ手段、地上で相手を固めていく連係が少ない。そこで「投げ」。弱攻撃での刻みを交えつつ投げの比率を高めにし、裏の選択肢として、上段ブロッキング対策のしゃがみ弱Ⓚ（からの弱A.X.E.→X.N.D.L.）と下段ブロッキング対策の近距離立ち中Ⓟを使い分けていく。

これにキャンセルN.D.L.も加えてみよう。連係の質で考えるなら、N.D.L.をジャンプで回避できない中攻撃キャンセルがいい。さらにEX版にすればガードされても五分。飛び道具扱いなのでブロッキングも怖くない。キャンセルがかかる技は近距離立ち中Ⓟと←＋中Ⓚ。前者のほうが発生も早く下段ブロッキング不能なので高性能だが、経験上N.D.L.のヒット率は←＋中Ⓚのほうが高い。これはおそらく、←＋中Ⓚのほうが微妙にリーチがあることに加え、後方に身を引くため間合いが遠く感じられ、相手はなんとなく動ける気がするためだろう。ケズリも兼ねてEX版を惜しまず使っていこう。特に相手を端に追い込んだときに有効で、少し間合いを離して立ち中Ⓟ、立ち強Ⓟを振り回しながら相手を端から出さないようにしたい。

中Ⓚハイジャンプキャンセルで翻弄する

近距離で有効活用してほしいのが立ち中Ⓚ。この技は発生が7フレームとそこそこ早く、前進するのでリーチもある。そして真骨頂がハイジャンプキャンセル。前ジャンプから頭上に落とす強Ⓚや空中A.X.E.、後ろジャンプで一時離脱、またはEXD.R.A.、さらには滑空と、さまざまなバリエーションをつけていける。

中でも滑空は高さを制御できれば強力な武器になる。相手の足元に弱Ⓟを当てるような低空滑空も可能で、着地後は再びトゥエルヴ主導で近距離戦を展開できる。そこで再び立ち中Ⓚに連係させて攻めを継続するのもアリだ。短調過ぎたりあまりしつこいと当然対処されるので引き際も肝心だが、攻めのバリエーションを増やす意味でも立ち中Ⓚからの滑空を使ってみよう。

立ち中Ⓚ ハイジャンプキャンセル

- → 前ジャンプ強Ⓚ（めくり）
- → A.X.E.（ジャンプ＆割り込み対策）
- → 後ろジャンプ（離脱）→（EX）D.R.A.
- → 滑空
  - 低 → 弱Ⓟ、中Ⓟ、すかし強Ⓚ
  - 中 → A.X.E.、強Ⓟ、強Ⓚ
  - 高 → A.X.E.、めくり強Ⓚ

相手に跳ばれたときの対処

対空性能ならしゃがみ中Ⓟ

トゥエルヴの通常技で対空性能が高いのはしゃがみ中Ⓟ、立ち強Ⓟ、←＋中Ⓚの3種。この中でも一番信頼できるのはしゃがみ中Ⓟである。対空技として強いだけでなく、先端を当てるようにすればブロッキングされても大きな反撃は受けない（地上連続技につながるほどの低打点でジャンプ攻撃をほぼくらわない）。

早出しの立ち強Ⓟも使えるが、空中ブロッキングされたときの痛手が大き過ぎる。あくまでこの技はジャンプの瞬間を落とす牽制技として使おう。

←＋中Ⓚは実は対空性能自体はそれほど高くなく相打ちが多い。この技は真上に足が伸びる点を生かして使う。打点を低めに想定したジャンプ、めくりに対して有効だ。早めに出せば雷撃蹴や空刃脚、ドリルキックなど急角度の技を一応返せる。この場合も相打ちがほとんどだが、端に追い込まれたときは落とせれば充分だろう。

対空技で落とした後はすぐに低空滑空やジャンプなどで攻めたり、着地に（EX）N.D.L.を重ねていこう。なお、N.D.L.は出かかりの姿勢が低く、打点の高いジャンプ攻撃をかわしつつ相手の着地に重ねることが可能。ただし姿勢が低くなるまで少し時間がかかるうえコマンド技なので対応が遅れがちなのが難。

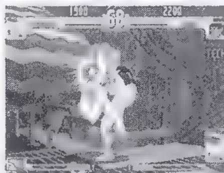
ブロッキングが絡んだ対空防御

空中ブロッキングを狙う相手にはA.X.E.。ジャンプを確認したら早めに弱で出してしまおう。

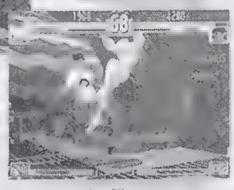
少し変わったところでは立ち中Ⓚ→ハイジャンプ。ヒットすれば滑空でスムーズに相手の着地に技を重ねにいけるし、ブロッキングされてもジャンプ攻撃を地上でくらうことはない。相手が少し欲張って技を遅らせれば無事に離脱。近距離なら前ジャンプすればほぼ確実に回避できる。

ほかに近距離立ち中Ⓟ、←＋中ⓀをキャンセルしてEXN.D.L.につなぐのも面白い。前述のようにN.D.L.は姿勢が非常に低く、ジャンプ攻撃をかわしつつ着地に重なる。EXN.D.L.はガード可能だが、立ち中Ⓚ同様間合いが近いと相手は後方に着地、トゥエルヴの逆側にEXN.D.L.が出る（ガード方向は逆）。ヒットしたら立ち強Ⓚなどですかさず追撃しよう。通常技が当たると無駄打ちになるが、ブロッキング停止時間を利用して「遅めにキャンセルをかける」つもりでやればブロッキングされたときのみEXN.D.L.を出すことが可能。

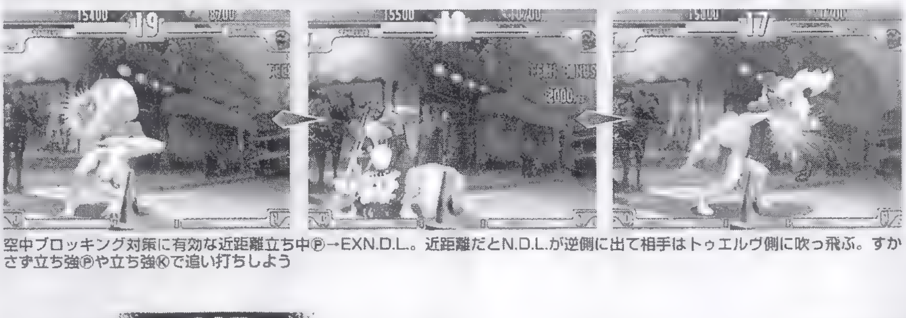
逆にこちらが対空ブロッキングした場合。A.X.E.や立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ（→ハイジャンプ）など出の早い技で「追い払う」ことを重視していこう。



立ち中Ⓚの膝を出しつつハイジャンプキャンセル。近い間合いであれば……



前ジャンプでジャンプ攻撃を回避できる。遠い場合でも、地上で攻撃されることはない



空中ブロッキング対策に有効な近距離立ち中Ⓟ→EXN.D.L.。近距離だとN.D.L.が逆側に出て相手はトゥエルヴ側に吹っ飛ぶ。すかさず立ち強Ⓟや立ち強Ⓚで追い打ちしよう

各スーパーアーツの特徴と使い方

X.N.D.L.

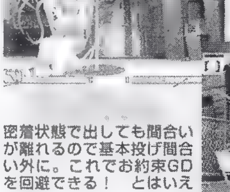
X.N.D.L.はあらゆる意味で最も安定したSAだ。1本あたりのゲージが短くストック数も2あるため、この技を残した状態でEX必殺技をある程度自由に使っていけるのも強み。トゥエルヴにとって唯一の「打撃系地上SA」なので、必然的に使える局面も多い。

まずブロッキング後を含んだ返し技。つまり確定状況で使う方法が挙げられる。間合いと補正の関係で、中攻撃キャンセルやSAキャンセルよりも「生」で決めたほうが基本的にダメージが高い。ブロッキング後はコマンド入力を急ぐ必要があるが、もともと発生は5フレームと中攻撃よりも早いので、できれば直に決めていきたい。間合いが遠いほど発生は遅くなるが、リーチがあるので気功掌など間合いが離れる技の返し技、読みは入るが飛び道具、突進技に合わせていくのもいい。

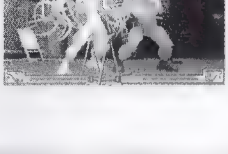
さらにヒット確認の連続技。「しゃがみ弱Ⓚ→弱A.X.E.」を決め打ちしつつX.N.D.L.のコマンド部分のみ入力。入っていたらパンチボタンを押してX.N.D.L.までつなぐようにする。低空滑空後や起き攻めの選択肢として有効だ。近距離戦の項と重複するが、これに投げ、そして下段ブロッキング対策の近距離立ち中Ⓟ、(EX) N.D.L.を直に重ねるなどを使い分けていこう。

そして「対空技」としてのX.N.D.L.。できるだけ引きつけたほうがヒット数は上がるものの、地上でガードされることだけは避けたい。ゆえに早めに出して4ヒットもすれば充分である。N.D.L.と同じくこの技も姿勢が極端に低くなるため、ジャンプ攻撃をかわしながらヒットさせられる。そのため無敵時間はないとはいえ（正確には1フレームあるが）対空技としての性能はかなり高い。もちろん空中ブロッキングの恐れはあるが、暗転&時間停止があるためタイミングが取りにくく、かつ2回しなくてはならないときもある。

最後にバクチ要素は絡むが「投げ対策」になることを付け加えておこう。相手と密着状態でX.N.D.L.を出すと強制的に少し間合いが離れるため、同時に出し合えば基本投げに負けることはない。GDが発生しそうなときに使えるが、コマンド投げには負けてしまうし、やはり何より不確定。あくまで知識として受けとめておこう。



姿勢の低さ&出の早さから、対空技として有効なX.N.D.L.。SAという性格上ブロッキングもされにくい



密着状態で出しても間合いが離れるので基本投げ間合い外に。これでお約束GDを回避できる！　とはいえ……

X.F.L.A.T.

X.F.L.A.T.は地上の相手に当てれば4割ほどのダメージを与えるうえ、空中の相手に比較的当てやすいのが長所。だが空中ヒットの場合はダメージが半分以下に落ちることを考えると、ゲージの長さ、本数ともに割に合わない感がある。

地上ヒットが確定する場面は遠距離で相手が硬直しているとき、そして立ち中Ⓚからの前方ハイジャンプキャンセルを用いた連続技である。この連続技は立ち中Ⓚが密着に近い状態でヒットすること以外に、実は厳しい条件が付く。

1つめの条件が、つながるタイミングがジャンプ直後の1フレームしかないこと。ユリアン、ヒューゴーの2キャラのみ2フレームだがそれでもシビア。暴発のリスクを軽減するならば、中Ⓚを押しっぱなしにしたままにして、X.F.L.A.T.を「離し」で出すようにするといい。

そして2つめ。多くのキャラに対して「まったく同じ状況、同じ入力方法でつながるときとつながらないときがある」ということ。この現象が起きないのは豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ヒューゴー、ユリアンの7人だけで、残り12キャラには100%ではないのである。

立ち中Ⓚがしゃがみヒットしたときもタイミングは1フレーム（ヒューゴーのみ2フレーム）。春麗、いぶき、エレナ、オロにはX.F.L.A.T.が空振り。残り15キャラのうち、Q、レミー、アレックス、ダッドリー以外の10キャラには同じように入るときと入らないときがある。整理すると下表のようになる。実に謎多き技だ。

他に空中ブロッキング対策を兼ねた立ち中Ⓚハイジャンプから出すのも手。ダメージは期待できないが、立ち中Ⓚがヒットしようがブロッキングされようが構わないのが利点だ。

また、ジャンプしてすぐに出す「低空X.F.L.A.T.」は使いこなせればかなり強力だ。難度が非常に高いため自信を持ってすすめることはできないが、これができれば10数フレームでX.F.L.A.T.が出ることになり、相手にとって脅威となるだろう。

もともと確定状況の少ない技だけに、超強力なD.R.A.として使うならば、あまり気にせずEX必殺技にゲージを充てたほうがいいかもしれない。

[立ち中Ⓚ→X.F.L.A.T.]が

- **立ちヒットで100%決まるキャラ**
  豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ヒューゴー、ユリアン
- **しゃがみヒットで100%決まるキャラ**
  Q、レミー、アレックス、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアン
- **しゃがみヒットで絶対に決まらないキャラ**
  春麗、いぶき、エレナ、オロ
- **状態によらず100%決まるキャラ**
  Q、アレックス、ヒューゴー、ユリアン

X.C.O.P.Y.

相手キャラの主要通常技、必殺技と基本連続技をおさえておけば、攻撃力1.25倍+ダメージ1/4に軽減という「盾」を纏い、かなり強気に攻めていけるX.C.O.P.Y.は大いなる可能性を秘めたSA。だが、制限時間を忘れてはならない。変身解除時に3フレームの無敵後、4～62フレーム目（落下終了）までにダメージを受けると2倍になってしまう。空中判定だが強Ⓟ1発で充分すぎる痛手だ（硬直のラスト2フレームは立ち、しゃがみ選択可能の地上判定でカウンター効果なし）。

そのためX.C.O.P.Y.を使ったら、そのままK.O.するか、解除までに大きな体力差をつけなくてはならない。最悪なのが相手に待たれ、攻めあぐねたまま時間切れ、大反撃を受けてジリ貧というパターン。残り時間が少なくなったら逃げまくり&後ろハイジャンプで空中解除すれば反撃を受けない可能性もあるが、あくまで可能性の話、気休めである。そうならないためにも、X.C.O.P.Y.はある程度キャラを絞って選びたい。機動力、ラッシュ力、短期決戦力、打撃力&防御力の高さ、SAゲージの非重要度（連続技関係）……といった要素から、リュウ、ケン、豪鬼やアレックス、まこと、いぶき、ユン、ヤンあたりには「自分が動かせるなら」選んでもいいだろう。

X.C.O.P.Y.中のPAはダッドリーのバラ投げ、ショーンのボール、トゥエルヴの透明化（&ヒューゴーのポイズン）は無効だが、それ以外の「目に見えない効果」はすべて有効。これは変身解除後も継続し、例えば「直後の技の攻撃力UP」なども、解除後に適用される。ラウンド間効果があるものも同様なので、対Qで3回使えば強靭なトゥエルヴになって帰ってくるぞ。

とはいえ変身中はゲージがたまらないこともあり、1試合にそう何度も使えるものではない。平均1回、よくても2回だろう。使う局面も気を遣う部分で、こちらが押していれば使わずに済ませたいし、押されているときは使っても無駄になりやすい。拮抗している、もしくは僅かに押されている戦局がベスト。対空のA.X.E.や立ち中Ⓚキャンセルには固執せず、使える場面だと判断したらすぐに変身だ。なお、連続技のページにあるヒューゴー限定コンボだが、他キャラに対しての有利時間はユリアンの6フレーム、アレックス、レミーの4フレームと続き、それ以外は平均2～3フレーム程度。いぶきには完全五分、Qに至っては1フレーム不利なので有効な連続技は狙えない。

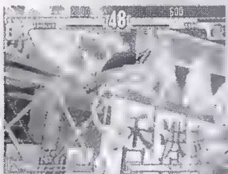
X.C.O.P.Y.の潜在的な破壊力、相手に与えるプレッシャーは軽視できないが、どのみち1本はトゥエルヴで勝つ必要があり、この技に頼った闘い方は不確定要素が多すぎる。「もしこれがX.N.D.L.（X.F.L.A.T.）だったら……」と思うことがあるならきれいさっぱり捨てたほうがいいだろう。

トゥエルヴならではの特殊動作を使いこなす

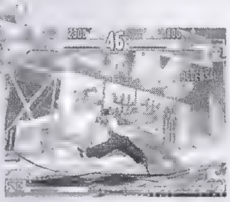
PAで消えるチャンスは？

トゥエルヴのPA「透明化」は、タイムカウントにして約5秒、実質3秒間姿を消す独特のものだが、なかなか安全に消えられる機会がない。

比較的有効なのが画面中央へのT.R.W.（レバー後ろ投げ）のあとと、空中の相手に弱A.X.E.（連打なし）を当てたあと。だがこれらは共に確実ではなく、相手にQSからリバーサル気味の突進系EX必殺技やSAを出されると見事激突してしまう。弱A.X.E.の方が反撃されにくいが、やはり突進力のあるタイラントパニッシュ、鳳翼扇など一部のSAはくらってしまう。相手の反応が多少遅れても、ガードかブロッキングしか選択肢がないことも多い。まあその場合はゲージを使わせたと思えばいい。この2つの技からは起き攻めを軸とし、PAの使用頻度は少し抑えていこう。



T.R.W.からのパーソナルアクションは、相手にクイックスタンディングを取られると……



この通りEX必殺技、SAがバッチリヒット。多用禁物

唯一EXN.D.L.ヒット後が安全に消えるチャンス。間合いが遠いときはいい追い打ちも入らないので間髪入れず消えてみよう。

首尾よく消えたらジャンプ、低空滑空、EXN.D.L.などで攻める。相手が地上でじっとしていたら滑空強Ⓟ、動き回るならEXD.R.A.が有効。姿を現わすまでに一撃を与えたいところだが、無理に攻め急いで迎撃されることのないように。

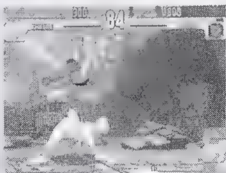
前進・後退モーションについて

トゥエルヴの前進、後退モーション中は見た目通り上下の判定が薄く、N.D.L.のように多くの技をかわすことができる。

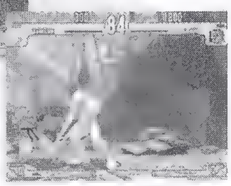
代表的なものが飛び道具。ヴェルデュの残光・パスと気功拳、SA以外ならすべての飛び道具の下をくぐれる。他に竜巻旋風脚やマシンガンブローなど一部の必殺技（竜巻は尻尾をガードすることもある）や、しゃがみ状態に当たる通常技の中にもかわせるものが結構ある。ただし、この状態から何らかのアクションを起こすと判定が戻るため、完全に技をすかすまではレバーを入れたままにしておくこと。また歩きモーションが始まるまでには7フレームかかるので、ジャンプ攻撃からの連係や重ねに対しては無効である。

まあ多くの技をくぐれるのは事実だが、実際には飛び道具がせいぜいだろう。よほどバレバレでもない限り突進技や通常技に合わせるのは無謀だ。

このモーションが有効に使えるのが近距離からのジャンプ攻撃に対して。単純に姿勢が低いため下をくぐるのがラク。垂直ジャンプ攻撃や、めくり気味の跳び込みには積極的に潜り投げを狙おう。対戦の機会は少ないかもしれないが、対トゥエルヴ戦で空中A.X.E.に対しても使えるぞ。



姿勢が低くなることを利用して跳び込みにはレバーを前に入れて……

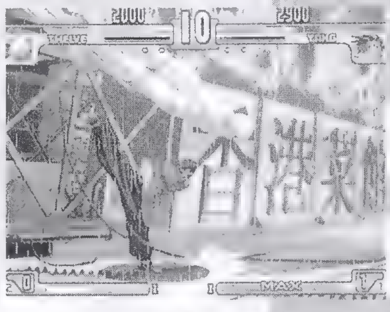


着地を投げる。打点が低いとくらうのでほどほどに。めくりには有効

画面端での攻防

相手との間合いをある程度取りたいトゥエルヴにとって、画面端に追い詰められた状態はまさに窮地。こんなときはすべてをかなぐり捨てて画面中央への脱出を第一に考える。

その手段として有効なのがEXD.R.A.。（ハイ）ジャンプの頂点付近で素早く出そう。ヒットするに越したことはないが、空振りでも気にしない。脱出できればOKだ。手数が多い相手なら低い位置で出すのもアリだ。また壁方向への滑空→壁張り付き→反転という動作も、緩慢ながら幻惑効果が高く、相手の裏をかいて脱出できることがある。



画面端からの脱出にも役立つEXD.R.A.。冷静にチャンスをうかがおう

ただ、ジャンプのタイミングは読まれないようにしたい。昇り攻撃も兼ねた、持続の長いジャンプ攻撃での早出し跳び込みはしっかり落とすか、くぐりを狙うなど冷静に対処していきたい。

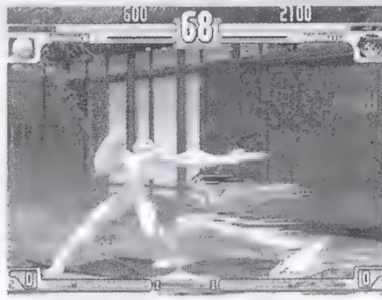
逆にトゥエルヴが相手を画面端に追い詰めた時も、接近戦は挑まないほうがいい。垂直ジャンプを絡めつつ牽制技主体で中間間合いと同じように攻め、相手に端を背負わせたままのらくら動いていく。トゥエルヴは中間間合いが得意であることに加え、密着戦はジャンプ強Ⓚをくぐられたり、投げで切り返されると状況一変、こちらが端に追い詰められる危険もはらんでいるからだ。

苦手とするキャラへの対策

トゥエルヴは空中戦を得意とするだけあって、上から抑え込みにくるキャラクターには苦戦を強いられる。ユン、ヤンの雷撃就、豪鬼の斬空波動を絡めた百鬼襲、天魔空刃脚などは、空中戦を制されて非常に動きが取りづらい。この手の技があるためにX.N.D.L.を対空に使いにくいというデメリットもある。ブロッキング以外の対処法としては、対空の項にある相打ち覚悟の⬅＋中Ⓚ。ただしこれも角度とタイミングが悪いと負けるので、画面端に追い込まれたとき用と考えよう。間合いがあるときはEX.D.R.A.の狙い撃ち重視で。

また、リュウ、ケンにじっとりと待たれても攻めあぐねて苦労する（豪鬼はキャラの性格上、待たれることは少ない）。こちらが動いたらもちろん昇龍拳、それもしっかり根元を当てにくるのではなく、跳んだのを見て早めに中、強で出されると空中での多彩な攻めがすべて無効化される。そんなときは冷静にしゃがみ中Ⓟ連打でゲージをためつつN.D.L.で牽制。攻めるなら低空滑空から中Ⓟの先端を当てにいくか、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプを多めに。垂直ジャンプ、後方滑空D.R.A.などでフェイントも交えて相手を動かそう。なお、昇龍拳も含めて真上対空があるユリアンやレミー（しゃがみ強Ⓟ）には、足元に落とすような空中A.X.E.は使用頻度を減らすこと。

他では地上突進技が強力なアレックス、まこともやりにくい相手。他にも突進技を持ったキャラはいるが、スラッシュエルボーと疾風は立ち中Ⓟの下をくぐられるため、トゥエルヴの得意間合いでもイニシアチブが取れずどうしても守りがちになる。対空防御を意識しながら牽制技はしゃがみ中Ⓚ、立ち強Ⓚに絞り、跳ぶスキを伺おう。



横への押しが強いキャラに無闇な牽制は御法度。牽制技の頻度を大幅に減らそう

トゥエルヴというキャラは技が基本打撃力が低いことに加え、至近距離とラウンド開始時くらいの中間距離で行える行動が少ないのが欠点。牽制重視で狡猾に待つキャラといえなくもない。なお、苦手キャラに対してはX.C.O.P.Y.を選択するのも1つの回答ではあるが……。



一瞬のスキを見逃すな!!

TEXT：アストロ

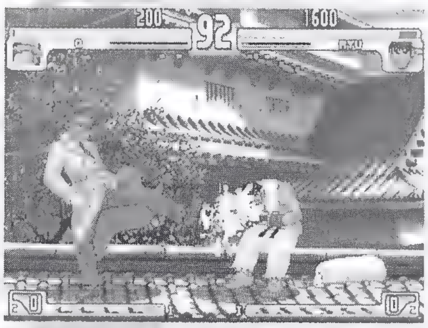
FIGHT A NEW RIVAL!! Q 対戦攻略

徐々に闘い方が明らかになってきたQ。牽制攻撃をメインにするスタイルは以前の『ストⅢ』には無かった独特な闘い方だ。しかし、牽制だけではダメージ源に結び付かない。相手の行動を素早く把握し、強力無比な一撃を加えろ！

通常時の立ち回りを再確認

Qを実際に使ってもらえれば分かるのだが、移動と技の発生が遅く、自分から攻めに行くことが難しいので、牽制攻撃を主軸として闘っていくことになる。

牽制で多用される技としてはまず、横への強さが光る遠距離立ち中Ⓚが挙げられる。この技は、リーチが短いように見えるのだが意外と横に攻撃判定が強いため、相手の踏み込みや下段攻撃に対して打ち勝つことが多く、どんどん振り回して行ける技なのだ。技自体の発生は9フレームとそれほど早くないのだが、基本的に使うところは中距離なので潰されるのを恐れず使っていこう。



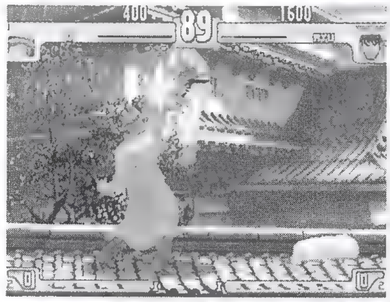
遠距離立ち中ⓀはQのメインともいえる牽制攻撃。少し離れた間合いで多用して、相手の牽制を逆に潰そう

このほかに牽制で使われるのが、相手のジャンプを阻止できる立ち中Ⓟ。技自体が前進しながら、Qの高い身長から繰り出されるために相手のジャンプ防止にはうってつけの技になっているのだ。また、ジャンプ防止以外でも特定のキャラであればしゃがみガードさせることもできる。その特定のキャラとは、ダッドリー、Q、ヒューゴーの3人。ただし注意しなくてならないのが、ダッドリーにだけは距離が近すぎるとスカってしまうということ。近距離での使用は控えるようにして、なるべく中距離で使っていくように。

これ以外では立ち強Ⓚも使っていける。技の発生が21フレームと通常技の中で1番遅いが、性質は遠距離立ち中Ⓚの強力版と思ってもらえれば分かりやすい。つまり相手の下段攻撃をスカしながら、攻撃を加えられるのだ。この技が空振った時のスキはかなり大きいが、ガードさせてしまえば相手との間合いを一気に離すことができるので、最低でもガードさせるように出そう。

対空面に関して言えば、あまり強くないので簡単に跳び込まれやすい。しかし、延々と相手の跳び込み攻撃をガードしていても、こちらに攻め手がなくなってしまうので、ある程度は落としていきたい。そこで使っていきたいのがしゃがみ中Ⓟと、レバー⬅+中Ⓟの腕部による上方攻撃（仮）の2つ。前者は斜め上方向に技が出るため、中間距離からのジャンプ攻撃に対して有効だが、攻撃判定があまり強くなく、相手の跳び込み攻撃に潰されてしまうこともあるので確実に落とせるわけではない。使うのであれば若干早めに出して、先端の部分を当てるようにしたい。また、後者は攻撃判定自体はあまり強くないが、前者より上方向に攻撃しているので、近い間合いからの跳び込み攻撃に対して有効だ。もちろんこの技も先端部分を当てるようにしないと潰される危険があるぞ。

ブロッキング後にレバー⬅+中Ⓟの腕部による上方攻撃（仮）を出していければ理想だが、とっさに技を選ぶにも慣れが必要となる。

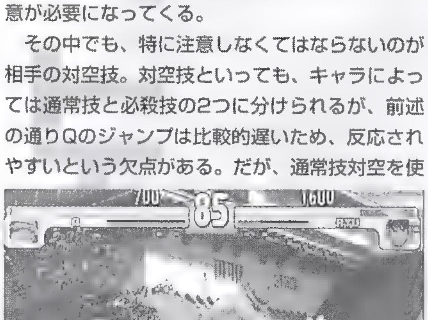


Qの対空はやや頼りないが、先端部分で当てるようにすれば落とせる確率は上がるぞ

跳び込み考察

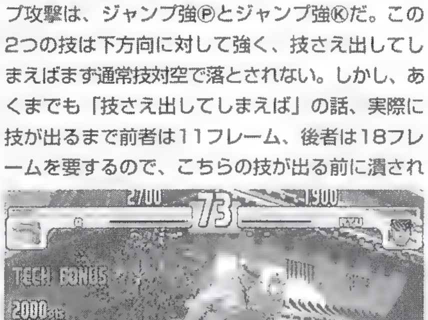
Qは全体的なスピードが遅いため、ジャンプもほかのキャラと比べるとかなり遅くなっている。そのため、ジャンプ攻撃を仕掛けるにはかなりの注意が必要になってくる。

その中でも、特に注意しなくてはならないのが相手の対空技。対空技といっても、キャラによっては通常技と必殺技の2つに分けられるが、前述の通りQのジャンプは比較的遅いため、反応されやすいという欠点がある。だが、通常技対空を使ってくる相手に対しては、極力ブロッキングを狙わないようにして、逆に潰していきたい。



ジャンプ強Ⓟとジャンプ強Ⓚは、下方向に強い攻撃判定を持っているため、通常技対空でも落とされにくい

通常技対空を潰すような状況で使いたいジャンプ攻撃は、ジャンプ強Ⓟとジャンプ強Ⓚだ。この2つの技は下方向に対して強く、技さえ出してしまえばまず通常技対空で落とされない。しかし、あくまでも「技さえ出してしまえば」の話、実際に技が出るまで前者は11フレーム、後者は18フレームを要するので、こちらの技が出る前に潰されてしまうことが多い。そのため、跳び込む際には早めに出していかなくてはならない。特に、後者はジャンプ頂上付近で入力しないと相手に当てることさえできないため、慣れるまではかなり使いづらい。徐々に慣れていこう。



跳び込む際に強い対空必殺技を持つキャラに対しては、ブロッキングを仕込むことは必須だ。苦手な人も練習あるのみ！

次に、必殺技を対空として使ってくるケース。基本的に潰せる技が無いので、ブロッキングという選択肢のみになってくる。強い対空必殺技を持つキャラに対して跳び込む場合は、コマンド入力の高速度連続打撃（仮）を狙うように跳び込んでいくといい。こうすれば空中ブロッキングを入力しながら、相手の対空を防ぎつつ着地後に攻撃を繰り出すことができる。跳び込みから突進頭部打撃（仮）の連続技を狙いたいのであれば、ジャンプ中にタメを作らなくてはならないので、空中ブロッキングは捨ててジャンプ攻撃から狙うように。

どちらにしても、通常技の対空か必殺技の対空は跳び込んでから判断できないので、各キャラによって違う対空技に適応した跳び込みが必要だ。

また、ブロッキングが苦手でも練習して、単発の対空技だけでも防げるようにしておきたい。

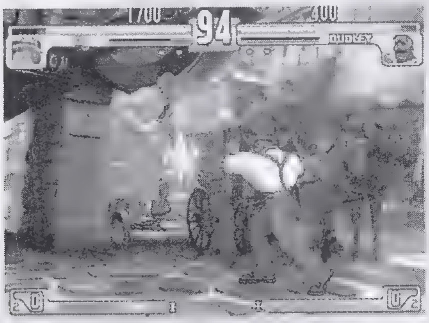
下段の印象が薄いQだが、刻み技としては最適

地上での立ち回りで、主に立ち中Ⓚを主軸として闘っていくことは分かってもらえたと思うが、よくよく考えてみると横に対して強いものの、下段判定の強力な技がない。特に、相手をダウンさせられるしゃがみ強Ⓚも（魅力ある技なのだが）空振りもしくは相手にガードされてしまった場合は25フレームと、ものすごいスキを与えてしまうので、手痛い反撃を覚悟しなくてはならない。そのため、気軽にダウンを奪える技が無いに等しいようなものなので、強力な起き攻めが安易に行うことができない。しかも、Qの主力となる技はすべて上段ブロッキングに対応しているため、下段攻撃で刻みを掛けていかないと上級者に対してかなりキツくなってくる。

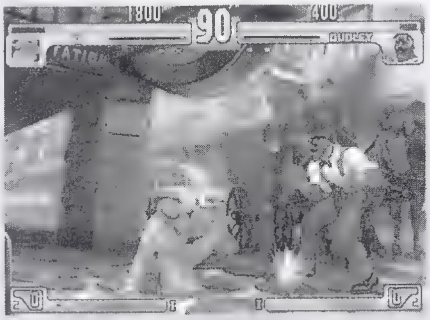
そこで、ダウン自体は奪えないもののリーチのあるしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚを多用していき、上段ブロッキングへの対抗策とする。

前者は、やはりほかのキャラと比べてしまうと発生が7フレームと遅いため、近距離で使うと潰されてしまう場面も数多い。しかし、リーチの長さはかなりのものなので、近距離よりやや離れている間合いで多用していける。このしゃがみ弱Ⓚで相手の牽制を潰しつつ、これを機に攻め込んでいくのだ。また、ほかのキャラでもこのしゃがみ攻撃を繰り返していくことで、下段ブロッキングと遠距離立ち中Ⓚでブロッキング方向を振り分けられるため、有効な攻めとなる。もちろん、後者のしゃがみ中Ⓚもリーチが長いので同じ感覚で使っていくことが可能だが、前者より上段攻撃に対するかわし性能が低いいので、中間距離でこの技を使う場合には相手が動きそうな状況で「置いておく」という感覚で出しておこう。

また、ダッドリーやまことなど地上での牽制が強いキャラに対しても有効で、特にダッドリー戦では重宝する。例えば、ダッドリーの立ち中Ⓟは牽制は兼ねつつジャンプ防止となり、攻撃判定も強く、かなり厄介な技となっている。主力牽制技の遠距離立ち中Ⓚまでも潰されてしまうのだが、ここで役に立つのがしゃがみ弱Ⓚで、低い姿勢から長い下段攻撃を繰り出すため、ダッドリーの立ち中Ⓟの下から攻撃を加えることができるのだ。



ダッドリーの立ち中Ⓟは牽制＋ジャンプ防止の役割を同時に担うことができる優れた技



この技に対してQは遠距離立ち中Ⓚが潰されてしまうため、しゃがみ弱Ⓚで対応していく

パーソナルアクションを確実に使うために……

Qと言えば強力なパーソナルアクション（以下PA）の効果がすぐに思いつく。この強力なPAは、防御力を3段階まで上げることができる優れた技。しかも、限界まで防御力を上げてしまえば、半分以上体力を奪うヒューゴーのギガスブリーカーですら3割程度しか減らすことができないのだ。

しかし、PAをむやみに使っても相手にスキを与えるだけなので、使うなら確実に防御力を上げていきたい。

そこで、どういった状況でPAを使っていくかというと……

①空中の相手に必殺技を当てたあと
②スーパーアーツをヒットさせた時
③捕獲及び痛恨打撃（仮）のあと

の、3つの場面が挙げられる。

まずは①のやり方で、空中の相手に必殺技を当てるとあるが、その必殺技とは突進頭部打撃（仮）or高速度連続打撃（仮）の2つ。

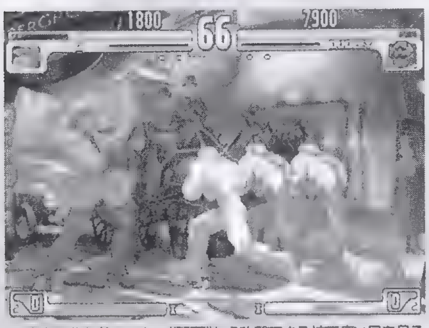
前者を空中で当てる機会は少ないが、ユン、ヤン、トゥエルヴといった跳び攻撃を主体とするキャラに対して、中間距離でこの技を出すと空中ヒットする状況があるので、確実にPAを使うことができる。相手がクイックスタンディングで早く起きあがっても、ダウンさせた後すぐにPAを行えば、相手の反撃を受けずに防御力を上げられるのだ。しかし、突進頭部打撃（仮）が相手の跳び始めに当たった場合だとかなり分かりづらい。そのため、地上ヒットか空中ヒットかを素早く見分ける判断力が必要になってくる。

そして後者だが、中or強で出せば上方向に向かって技を出すので、対空技として空中ヒットが望める。だが、技の発生が遅く、若干先読みが必要となるため、空中にいる相手を「確実に」落とせるとは限らない。しかも、相手がやや近い間合いで跳び込んできた場合は、高速度連続打撃（仮）を出すと少し前に出るため、相手が背後に着地してしまうケースもあるので注意しよう。

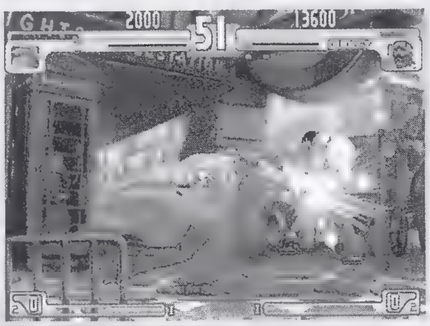
②は、スーパーアーツヒット後に確実にPAを実行することができるが、スーパーアーツといっても、Ⅰの突進及び致死連続打撃（仮）とⅡの腹部及び後頭部への痛打（仮）だけ。Ⅲの爆発を伴う打撃や捕獲（仮）のあとは、お互いダウン状態になってしまい、起きあがるタイミングが相手と同時なので遠距離から攻撃できる技を出されてしまうと、PA中に攻撃を食らってしまう恐れがある。それにくらべ、ⅠとⅡのスーパーアーツヒット後はこちら側が早く動けるため確実にPAを使うことができるのだ。

最後に③後のPAは、捕獲及び痛恨打撃（仮）のあとそのままPAを出してもかまわないが、突進頭部打撃（仮）で追い打ち後でもPAを使うことができるので、捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めたあとは必ず追い打ちしてからPAを使うようにしたい。なお、画面端付近ならば捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めたあと、強力な打撃と投げの選択を相手に仕掛けられるので、PAを出すかは残りの自分の体力次第となる。

体力が多ければ、防御力を上げて仕切直してから再度攻めに転じたいところだが、自分の体力が少ない状態で防御力を上げてもすぐにKOされてしまう恐れがあるので、自分の体力を素早く確認して、体力が少ない場合にはKOされる覚悟でそのまま画面端でのラッシュを試みよう。



PAをむやみに使っても、遠距離から攻撃できる技で痛い目を見る場合が……



だが、確実にPAを出せる状況で使っていけば、手痛い反撃を食らわずに防御力を上げることができる

捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めるまでの布石

Qの捕獲及び痛恨打撃（仮）は、発生が遅いので非常に使いづらい。しかし、ほかのキャラにはない投げ間合いの広さを持つため、相手の技が届かないところから掴める時もある。この投げ間合いを完全に把握すれば確実にレベルアップすることができる。ここでは、その捕獲及び痛恨打撃（仮）を上手に決めるための布石を紹介していこう。

発生の遅いこの技を決めるといっても、どういう状況で決めていいか分からないかもしれないが、比較的狙いやすいパターンもある。それは跳び込み攻撃をヒットorガードさせたあとだ。

この捕獲及び痛恨打撃（仮）は、相手を掴むまでが遅いので使いにくいということは述べたが、意外にもこの「発生の遅さ」が相手を油断させ、この技に反応しても、打撃だと思ってガードで固まってくれることも多い。なお、跳び込み攻撃後、捕獲及び痛恨打撃を強以外で出してしまうと、発生が若干早くなってしまい、「投げやられ無効時間」に発生が間に合ってしまう。すると、投げを決めることができずに、目の前で空振りしてしまうことになるので要注意。

次に、前述と似たようなパターンで、跳び込み攻撃のあとに近距離立ち弱Ⓟからキャンセルで出しても狙うことができる。しかも、跳び込みから近距離立ち弱Ⓟを素早く出せば、上段攻撃にも関わらず、しゃがみガードさせられるのだ。

この近距離立ち弱Ⓟは、普通しゃがみガードしている相手にはガードさせることすらできないのだが、跳び込み攻撃から素早く近距離立ち弱Ⓟ出すことにより、「しゃがみガード途中」に近距離立ち弱Ⓟが当てられる。

また、この技はキャンセルをかけることができるので、そのまま捕獲及び痛恨打撃（仮）を出せば決めやすくなる。一応、これらの連係（前述を含む）からの回避方法は、ガード後に素早い技で割り込むか、ジャンプで回避するかの2つ。これらのやり方で回避してくる相手には、近距離立ち弱Ⓟのあとキャンセルして高速度連続打撃（仮）を出しておけば、打撃での割り込みと、ジャンプでの回避に対処することができる。一度跳び込みから近距離立ち弱Ⓟからの捕獲及び痛恨打撃（仮）を出してみて、回避されるようであれば高速度連続打撃（仮）に変えていこう。

次に捕獲及び痛恨打撃（仮）を狙いたいポイントとしては、地上での攻防時だ。

牽制を多用するだけでは、相手が手を出さない限りダメージ源に結びつかない。そこで、少し離れた間合いから捕獲及び痛恨打撃（仮）でガードを崩し、ダメージ源に結びつけていく。ただし、この技の投げ間合いを完全に把握していないと、効率よく決めることができないだろう。

捕獲及び痛恨打撃（仮）は、出すボタンにより、技の発生＆投げ間合いが異なり、弱だと投げまでの発生が早く、投げ間合いが狭くなり、強で出すと投げまでの発生が遅いかわりに、投げ間合いが広くなるのだ。そして、このパターンで最も適しているのが、投げ間合いの広い、強で出す捕獲及び痛恨打撃（仮）。

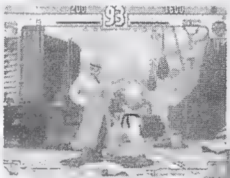
強で捕獲及び痛恨打撃（仮）を出せば、密着からしゃがみ弱Ⓟを2発出してからでも決めることができるので、この間合いをキッチリと体に染みつかせておこう。

投げ間合いをキッチリと把握したら、次にどういう状況下で狙っていくかというステップだ。投げ間合いを最大限に生かして直に狙っていくか、ジャンプ攻撃がギリギリ届かない間合いで狙うかの2つの状況が挙げられる。

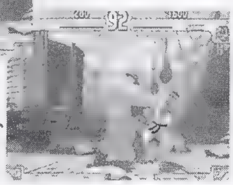
まず、前者の直接捕獲及び痛恨打撃（仮）を狙うほうだが、密着からやや離れた間合いか、もしくはQの遠距離立ち中Ⓚが届く間合いで行う。

この状況下からは、タイプ的に見ていけば、ヒューゴー、アレックス、ダッドリー、まこと、Q、といった地上での牽制が多く見られるキャラに対して有効。特に、地上戦の攻防を得意とするキャラに対しては、Qの遠距離立ち中Ⓚはとても重宝するので、相手からすればうかつに牽制技などを出しにくい、そこを逆手に取って捕獲及び痛恨打撃（仮）を狙うのだ。

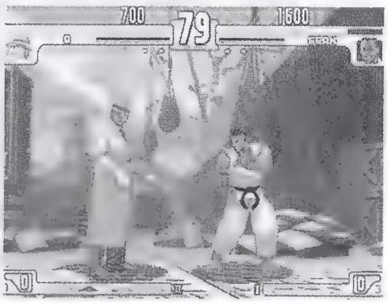
後者の狙い方は、跳び込み攻撃を主体とする、リュウ、ケン、ショーン、エレナ、レミー、いぶきなどに有効だ。また、キャラによってもユン、ヤン、豪鬼、トゥエルヴといった変則な跳び込み攻撃を主体とするキャラに対しては、相手の着地点に捕獲及び痛恨打撃（仮）を重ねにくく、あまり有効ではないので覚えておこう。



近距離立ち弱Ⓟを素早くキャンセルして、捕獲及び痛恨打撃（仮）を出すと……



かなり決めやすくなる。また、ジャンプで回避する相手には中の高速度連続打撃（仮）を出そう



この間合いから捕獲及び痛恨打撃（仮）でつかめるので、間合いを絶対に覚えよう

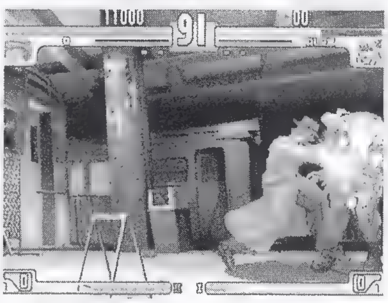
画面端での強力な選択肢

捕獲及び痛恨打撃（仮）を画面端付近で決めれば、そこから強力な選択を相手に迫ることができる。まず、画面端での捕獲及び痛恨打撃（仮）の連続技（P11連続技E参照）を決めたあと、相手は体勢を立て直して着地する。この時、こちらの方が相手より先に動けるので、そのまま攻めを維持することができる。そして、そこからの強力な選択とは、相手の着地際に捕獲及び痛恨打撃（仮）を重ねるというもの。相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動を取ると、投げを決められるのだ。

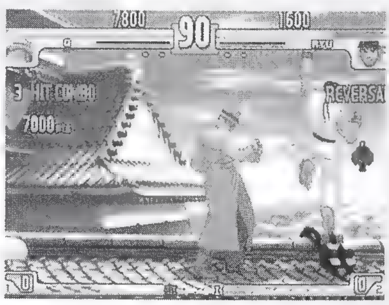
この画面端での強力なラッシュが決まれば、スタンゲージの長いヒューゴーですら簡単にスタンさせることができる。しかし、ここでジャンプ、または無敵技で回避する相手に対してどのような行動を取ればいいかというと、前者の場合は比較的楽な方。連続技後はこちら側が先に動けるため、「ジャンプで回避しそうだな～」と思ったらレバー←＋強Ⓟを出せばいい。早すぎると相手にバレてしまうので、微妙に遅らせて出すようにしよう。

次に、無敵技で回避する相手に対してだが、その対処法は「手を出さない」。ここで手を出してしまうと相手の無敵技で流れを一気に変えられてしまう。この無敵技とは、リュウ、ケンの昇龍拳系を筆頭に、EX系の必殺技、スーパーアーツと数多く存在する。相手の持つ必殺技、スーパーアーツゲージなどを確認しつつ選択を迫る。

こういった素早い状況判断が、Qの勝率を上げるためのキーポイントとなる。



連続技後、ジャンプで回避する相手はレバー←＋強Ⓟで落とそう。出す時は若干遅めに



無敵技で回避する相手には何もできないが、その技をスカしてしまえば相手もスキだらけだ

Qの最大のポイント・スーパーアーツセレクト

Qのスーパーアーツはどれも威力が高いことが魅力。スーパーアーツゲージがMAXになれば、それだけで相手にプレッシャーをかけることができる。だが、各スーパーアーツごとに決めにくいキャラがいるので、役に立たなくなってしまう場合も……。そのため、相手キャラに合ったスーパーアーツを選ぶことが必要になってくる。

まず、スーパーアーツⅠの突進及び致死連続打撃（仮）から見ていこう。突進系のこの技は、連続技はもちろん、割り込みや起き上がり、さらに反撃技としても適しているため、QのSAの中では1番扱いやすい技だろう。また、SAアーツゲージが短く、ストック数も最大2つまでためられるので、EX必殺技系を織り交ぜた戦術が可能になる。

狙いどころを反撃だけに絞って、リュウ、ケン、豪鬼、ショーンのしゃがみ強Ⓚ等をガードしたあとの返し技として狙うというのも、通常の必殺技では間に合わない硬直から反撃することができる。

唯一の難点は、空中にいる相手にヒットさせてしまうと、カス当たりしてしまうこと。ジャンプからの攻めが主体となるユン、ヤン、いぶきに対しては、ダメージ効率が悪くなる場合が多い。

次に腹部及び後頭部への痛打（仮）だが、技の発生が3フレームと1番早く、突進及び致死連続打撃（仮）に比べるとダメージが高い。さらに、ヒット後には落ちてくる相手に突進頭部打撃（仮）を当てることもできるので、腹部及び後頭部への痛打（仮）のダメージ＋突進頭部打撃（仮）ダメージまで奪える。しかし、SAゲージが長く、ストック数も最大1つなので、スーパーアーツMAX時は確実に決めていきたい。

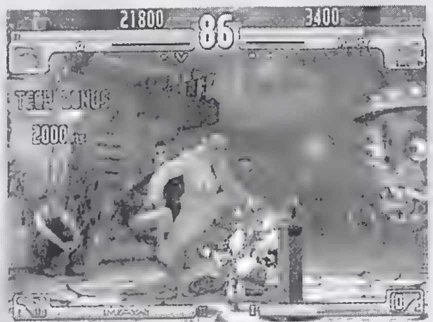
突進及び致死連続打撃（仮）は、対空技として不向きだが、この腹部及び後頭部への痛打（仮）なら「引きつけて」出せば、空中にいる相手にも地上と何ら変わりなく使っていける。ただし先端部分で腹部及び後頭部への痛打（仮）を当ててしまうと、2発目が空振りしてしまうので注意しよう。

対空技として使う以外にも、ブロッキング後の反撃技としても使っていける。この場合、ブロッキング後に直接出せれば非常に効率がいいのだが、極端に難度が上がるため、あまり実戦には向かない。また、ブロッキング後、直接出すにしても相手の技に1点集中していないと、まず決めることができない。逆に、そこばかりに気を取られると、素早いキャラにダッシュ投げをやられた時に対応が厳しくなってくるので、CPU戦などで練習してから実戦投入していくといい。安定してブロッキングから狙いたいなら、近距離立ち中Ⓚからキャンセルして出すといいぞ。

最後に、爆発を伴う打撃や捕獲（仮）だが、この技を発動すると、スーパーアーツゲージがタイマーになりQが点滅、↓↘→＋Ⓟの打撃と↓↘→＋Ⓚの投げを出せるようになる。一度この技を発動してから打撃or投げを狙うカタチになるので、普通に出したのでは発動モーションで相手が警戒するため、決める機会が少ない。狙いどころや確実に決めるポイントについては次項を参照。



突進及び致死連続打撃（仮）は、スーパーアーツゲージが比較的短く、ストック数も2つまでためられるので、使い勝手がいい



腹部及び後頭部への痛打（仮）を決めるのであれば、ブロッキングから近距離立ち中Ⓚを出し、キャンセルして決めるのが無難だ

爆発を伴う打撃や捕獲（仮）を狙う

Qのスーパーアーツで1番決めにくいのが、この爆発を伴う打撃や捕獲（仮）だ。ここでは、爆発を伴う打撃や捕獲（仮）を決めやすいポイントを紹介していこう。

この技を決める前に知っておきたいことは、打撃と投げの相手に与えるダメージの違い。打撃よりも、投げの方がダメージが高いのだ。よって、積極的に狙っていきたいのが投げの方で、打撃は投げが決まらないような状況でのみ狙っていくようにしたい。

まずは、どういう状況で狙っていけばいいのか、という点だが、実は決める機会なら意外と多い。その状況とは……

①相手の跳び込み攻撃に対して狙う
②跳び込み攻撃後に狙う
③ブロッキング後の反撃で狙う

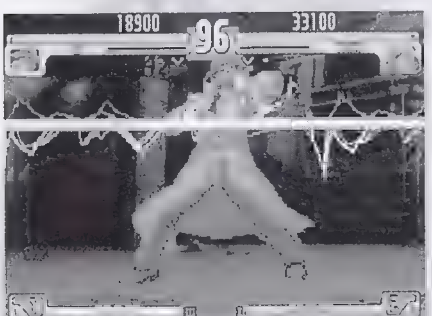
といった感じで、さまざまな状況から狙える。

まず、①の狙い方だが↓↘→＋Ⓟの打撃を対空技として使う。技の発生自体はそれほど早くないが、リーチの長さを利用すればかなりの確率で決めることができる。ジャンプがそれほど早くないリュウ、ケン、ショーン、レミーに対しては、比較的狙いやすいぞ。

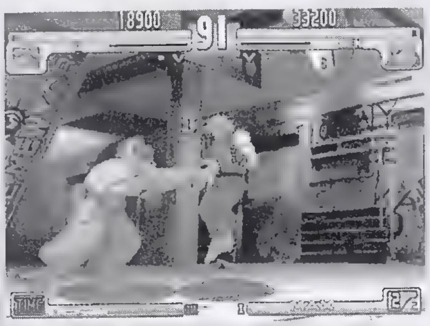
ここで相手が、ブロッキングを入れてくるようであれば、↓↘→＋Ⓚの投げに変えて着地際を狙うのもいい。だが、そこは読み合いで、跳び込み攻撃を出されてしまうと投げが簡単に潰されてしまうので、あくまでも裏の選択肢ということになる。

次に②で、跳び込み攻撃後に狙うやり方。跳び込み攻撃後すぐに出してしまうと空振りしてしまうので、若干遅らせて出すといいぞ。このパターンは、跳び込み攻撃さえ当たれば、どのキャラに対しても狙うことができるので、かなり安定して決められる状況といえる。

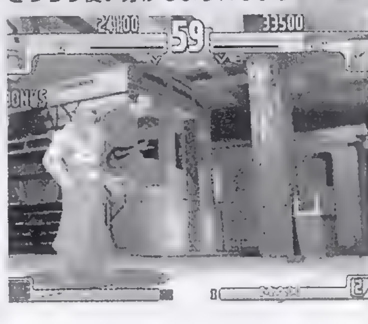
最後の③は、1番高確率で決められるパターンで、地上ブロッキング後は投げを使うようにして、対空ブロッキング後は打撃を出す、という感じできっちり使い分けるようにしよう。



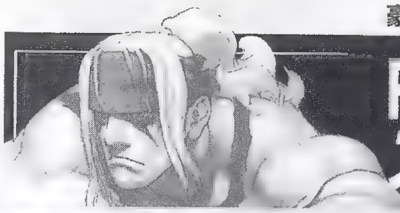
爆発を伴う打撃や捕獲（仮）を決めることは難しいが、狙えるポイントはいくつかある



相手の跳び込み攻撃に対して↓↘→＋Ⓟの打撃を置いておくと、いくらか狙いやすくなる。できれば、先端部分で当てるようにしたい



ブロッキング後の反撃として決めるのであれば、地上では↓↘→＋Ⓚの投げ、対空では↓↘→＋Ⓟの打撃と使い分けよう



FIGHT A NEW RIVAL!! アレックス 対戦攻略

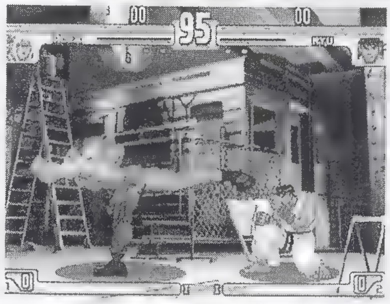
発症のない相手はパワーで押し切れるが、闘い慣れた相手を倒すには、チョイと頭を使う必要がある。時には単純な攻撃を、スピードでごまかして押し通してしまう図々しさも必要だ。

アレックス基本戦略構想

アレックスは軌道が低く鋭いジャンプを持っているため、跳び込みから連続技を狙ったり、ラッシュを仕掛けていくのが得意なキャラとなっている。通常投げも強い（投げ間合いが広く、威力も高い）ため、空中ブロッキングを準備した空ジャンプからのスカシ投げも有力な攻め手となる。

このとき、相手の対空技を空中ブロッキングすれば、状況によってはかなり痛い反撃を決めることができ、これもアレックスの重要なダメージ源の一つとなっている。

逆に弱点は、地上の密着戦がやや苦手で、小回りの効くキャラにまとわりつかれる展開に弱いことが挙げられる。アレックスが得意なのは「有利な間合いで自分から仕掛けていくこと」であって、密着状態で打ち合うことに優れているわけではないのだ。このため、地上戦はややディフェンシブな意味合いが強くなり「積極的に技を当てに行く」というよりは、自分が仕掛けやすい（技を出しやすい）間合いを保つために「相手を近寄らせないようにする」ことが主な目的となる。



立ち中Ⓚがギリギリ届かない程度の間合い。これがアレックスが動きやすい間合いだ

ジャンプ攻撃再考

連係の分岐

跳び込みからの最大の狙いは、ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ～といった強力な連続技を叩き込むことなのだが、上級者はそうそうジャンプ強Ⓟをくらってくれない。ここでは、ある程度の割合でジャンプ強Ⓟをガードされることを想定した連係の分岐を考えてみよう。

まず重要なのは「ジャンプ強Ⓟ→パワーボム」という選択肢。ジャンプ強Ⓟから、毎回のようにコンボ狙いの近距離立ち中Ⓚを出していると、ジャンプ強Ⓟをガードされてガードブロッキングで割り込まれる危険性が高いからだ。

ジャンプ強Ⓟがヒットした時にパワーボムにしてしまうと損をしたような気もするが、ジャンプ強Ⓟのヒットorガードを確認してコンボ狙いの近距離立ち中Ⓚorパワーボムの連係分岐をするのはまず無理なので、これはまぁ、仕方がないところ。

立ち弱Ⓟ→パワーボムは、ジャンプで逃げようとする相手が食らいやすい連係だ。

ジャンプ強Ⓟをガードされた場合でも、ある程度は近距離立ち中Ⓚ→弱orEXフラッシュチョップ（以下Fチョップ）まで出していっていい。ジャンプ強Ⓟ→パワーボム等のプレッシャーで下手にもがいた相手が、近距離立ち中Ⓚ以降を食らってくれることも少なくないからだ。

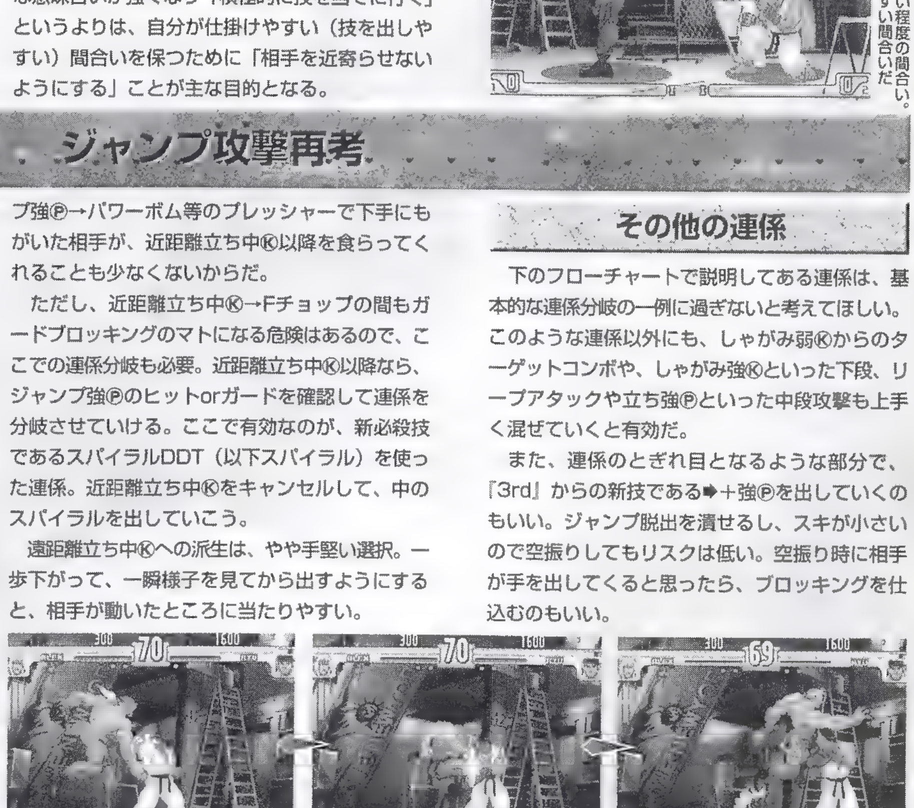
ただし、近距離立ち中Ⓚ→Fチョップの間もガードブロッキングのマトになる危険はあるので、ここでの連係分岐も必要。近距離立ち中Ⓚ以降なら、ジャンプ強Ⓟのヒットorガードを確認して連係を分岐させていける。ここで有効なのが、新必殺技であるスパイラルDDT（以下スパイラル）を使った連係。近距離立ち中Ⓚをキャンセルして、中のスパイラルを出していこう。

遠距離立ち中Ⓚへの派生は、やや手堅い選択。一歩下がって、一瞬様子を見てから出すようにすると、相手が動いたところに当たりやすい。

その他の連係

下のフローチャートで説明してある連係は、基本的な連係分岐の一例に過ぎないと考えてほしい。このような連係以外にも、しゃがみ弱Ⓚからのターゲットコンボや、しゃがみ強Ⓚといった下段、リープアタックや立ち強Ⓟといった中段攻撃も上手く混ぜていくと有効だ。

また、連係のとぎれ目となるような部分で、『3rd』からの新技である➡+強Ⓟを出していくのもいい。ジャンプ脱出を潰せるし、スキが小さいので空振りしてもリスクは低い。空振り時に相手が手を出してくると思ったら、ブロッキングを仕込むのもいい。



ヒット確認して、連係を分岐させるパターンの一例。ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚの2段でヒットを確認して、ガードされていた場合は中スパイラルへ。中or強Fチョップへ連係させるのも手だ

ジャンプ攻撃からの連係分岐例

ジャンプ攻撃
この時点でいきなりヒットorガードを判断して、連係を変化させるのは難しい。パワーボムへ行くか、立ち中Ⓚ～とつなぐかはランダムに割り振っていこう

→ 近距離立ち中Ⓚ
毎回立ち中Ⓚにつなぐと、ガードブロッキングされやすいので注意

→ 立ち弱Ⓟ→**パワーボム**
立ち弱Ⓟからのパワーボムは基本的に弱を使おう

→ パワーボム
ジャンプ強Ⓟからのパワーボムは図々しく強を使うようにしよう

近距離立ち中Ⓚ →
- フラッシュチョップ
  ガード時は、あえて中or強Fチョップにするのも手だ
- スパイラルDDT
  この場合は中で出す。
- 遠距離立ち中Ⓚ
  少し下がって、相手の動き始めを狙うような感じで。しゃがみ強Ⓚもいい

大ダメージのチャンス！起き攻め＆着地攻め

起き攻め

アレックスに限ったことではないが、ダウンを奪ったあとの起き攻めは重要なダメージチャンス。読み勝てば一気に大ダメージを奪えることも珍しくない。ここでは、基本的な起き攻めの選択肢について説明していこう。

●パワーボムを重ねる／相手が打撃を予想して、ガードやブロッキングを入れている場合に決まる。単純だが必要な選択肢だ。できれば、相手の投げ間合い外から強パワーボムを使っていくようにしたい。

●スパイラルを重ねる／起き上がりにわざと密着状態まで接近して、投げ返しを誘って弱スパイラルを出す。相手が起き上がりに投げを入力していると、投げを回避しつつ投げスカリモーションにスパイラルが決まる。

●中段技を重ねる／リープアタックと立ち強Ⓟがある。スタンが狙えそうな場合は迷わず立ち強Ⓟを。リープからの連係も用意しておこう。

●下段技を重ねる／しゃがみ強Ⓚはリーチを生かして、やや遠くから先端を重ねるような使い方も有効。密着状態なら、しゃがみ弱Ⓚ始動のターゲットと、しゃがみ弱Ⓚ→弱パワーボムといった連係で選択をかけるのもいい。

●近距離立ち中Ⓚを重ねる／近距離立ち中Ⓚを重ねてそこからの連続技を狙う。きちんと重ねれば、ジャンプ脱出や、投げ返しに対しても勝てる。大ダメージを期待できる選択肢だが、アレックスは上段ブロッキングを狙われやすい点は注意したい。

●立ち弱Ⓟ→パワーボム／ガードで固まっている場合、ジャンプで逃げようとしている場合に効果的。

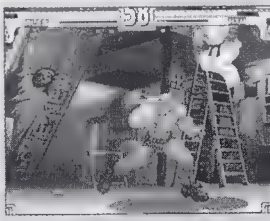
●エアスタンピート（以下スタンピート）を使う／スパイラルと同様、密着状態で相手の投げスカリを誘って弱で出したり、めくりになるように距離に応じて中or強を使い分けるのも有効。密着状態でしゃがみ弱Ⓚキャンセルから強で出すのも、めくりになるパターンだ。スタンピートはヒット後間合いが離れず、クイックスタンディングも取れないため、さらに起き攻めを続行しやすいのが大きな利点だ。

着地攻め

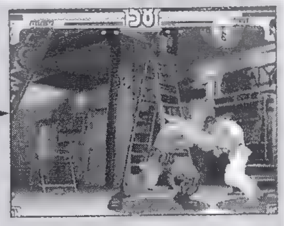
通常技で空中の相手を落とした場合、相手はダウンせずに着地する。ここに攻撃を仕掛けるのが、俗に「着地攻め」といわれる攻撃パターンだ。アレックスの場合、ジャンプ攻撃で空中の相手を落とすことも多いので、着地攻めのチャンスは少なくない。

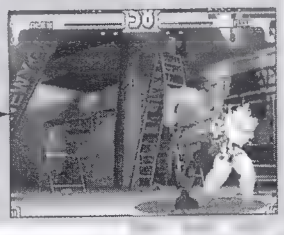
ジャンプ攻撃で空中の相手を落とした場合は、吹っ飛んでいく相手をダッシュで追いかけていこう。相手が着地する直前に着地点で待ちかまえるような状況にできれば攻めやすく、非常に有利だ。

着地攻めの選択肢のバリエーションは、起き攻めの場合とほぼ同じものが使えるが、有効なのはパワーボムを重ねるパターン。ここで暴れて手を出してくる相手の場合には、連続技狙いの近距離立ち中Ⓚを重ねていく攻めを混ぜていくといいだろう。



ジャンプ攻撃で空中の相手を落としたら、ダッシュで素早く接近して着地攻めを仕掛けよう。パワーボムor近距離立ち中Ⓚからのコンボを狙おう





地上戦について

対地接近防御

1ページ目でも述べた通り、アレックスにとっての地上戦は、防御的な意味合いが強い。相手を近寄らせずに、自分の動きやすい間合いをキープすることを重視していこう。

通常技のうち、牽制技として使いやすいのは、遠距離立ち中Ⓚ、➡＋中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟといったところ。特に使いやすいのは➡＋中Ⓟで、上方向にも攻撃判定があるため対空にもなるし、低い位置まで攻撃判定が持続しているので相手のしゃがみ技を潰せる場合もある。スキも小さく、空振りしても非常にリスクが低いので多用していこう。

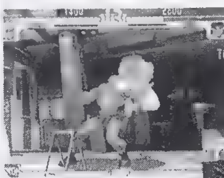
ヒット時のリターンを考えると、中or強Fチョップを振り回すのも悪くない。ヒット時は、間合いに応じて適切な追い打ちを決めていきたい。

遠距離立ち中Ⓚの間合いよりも内側に入られたら、しゃがみ弱Ⓚor弱Ⓟのような小技で追い払うことも必要。また、立ち中Ⓟを振り回し、常に弱orEXFチョップまで入力しておくのもいい。立ち中Ⓟは意外に接近戦に強く、ヒット時はFチョップまでつながりダメージも期待できる。特に接近戦で立ち技を多用してくるキャラには有効だ。

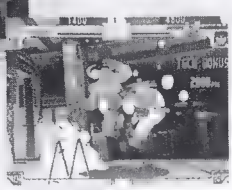
対空のバリエーション

アレックスには、エアニースマッシュ（以下エアニー）という「いかにも対空用」な上昇系必殺技がある。しかし、この技は潰されやすい割に着地のスキが大きく、対空技として単体で使っていけるようなシロモノではない。基本的には空中コンボ用の技だと考えたほうがいいだろう。

メインの対空技はしゃがみ強Ⓟ。判定もそれなりに強く、当たり方によってはエアニーなどで追い打ちもできる。多段なので空中ブロッキングにも強く、着地のスキが小さいので仮にブロッキングされたとしても、大きな反撃は受けにくい。



立ち中Ⓟをブロッキングされることを前提として出す。これにキャンセルをかけて多段対空にするのだ



EXエアニーやEXFチョップ、ゲージをケチるなら弱Fチョップにしてもいい

➡＋強Ⓟは、相手が跳びそうなところで完全に先読みで出して、ジャンプの昇りに当てるような感じで使うと効果的。スキは小さいので、空振りしてもリスクは低い。立ち中Ⓟからキャンセルで EXエアニーやEXFチョップへつなぐコンビネーションも、多段対空として使える。EXエアニーなら、立ち中Ⓟヒット時にも連続技となる。

空ジャンプを読んだら、着地点にパワーボムやヘッドバットを重ねるのもいい。ヘッドバットは、少し後ろに下がって先端で掴むように出せば、ジャンプ攻撃を出されて食らっても、地上の連続技につながれる危険を低くできる。



空ジャンプを読んだら、レバーを後ろに入れて後退、間合いをずらして……



着地点にヘッドバットを重ねる。着地まで空中ブロッキングを残そうとする相手には特に有効

スーパーアーツ戦術概論

SAⅠ・ハイパーボム

連続技になるパターンは、中or強Fチョップヒット時しかない。ただし、スタンガンヘッドバット（以下スタンガン）と違いノーキャンセルでも連続技になるため、余裕でヒット確認してつなげられる強みはある。中or強Fチョップヒット時は逃さず決めていきたい。

ブロッキングからの反撃技として決めていくのも重要。ブロッキングからの反撃といっても、地対地ブロッキングの場合と、対空ブロッキングの場合とでは状況がまったく違うので、それぞれ説明していこう。

地対地ブロッキングの場合は当然ながら、ブロッキングの成否を確認してからレバー入力を始めてもまず間に合わない。ブロッキング入力と同時にレバー入力をして、ブロッキングの成功を確認した場合のみボタンを押す、という操作が理想的だ。

対空ブロッキングの場合はブロッキングの成否確認は楽だが、ハイパーボム（以下ハイパー）自体の入力タイミングには神経を使いたい。相手の着地タイミングを良く見て、着地の瞬間にハイパーを重ねるようにしよう。重ねのタイミングが甘いと、ジャンプで回避されてしまう可能性があるからだ。着地にタイミング良く重ねるコツさえつかめば、地対地ブロッキングからよりは狙いやすいだろう。

また、対空ブロッキング後に着地を狙うのと同じような感覚で、相手の跳び込みの着地に直接重ねて対空っぽく使う手もある。

掴みの判定が出るまでは無敵であることを生かして、リープ後や空ジャンプの着地など、相手が手を出してきそう（投げ入力をしそう）なところで仕掛けていくのも悪くはない。ただし、相手が手を出して来なかった場合はジャンプで簡単に回避されてしまうので、警戒している上級者にはあまり通用しないものと考えよう。むしろ、ハイパーに対する警戒心を高めている上級者に対しては、もつれたときにジャンプで逃げたがる心理を逆手に取った選択肢（要は打撃）を用意しておきたい。

意外に見落としがちなのは、ガード後の反撃技として決めるパターン。発生が早く、リーチもそこそこあるのでチャンスは少なくない。キャラごとに狙い目の技をチェックしておくといいだろう。



対空ブロッキング後の反撃として使う場合は、重ねるタイミングに注意しよう



タイミングが悪いと、ジャンプで逃げられてしまう可能性がある

SAⅡ・ブーメランレイド

ブーメランレイド（以下レイド）は、爆発力の面ではハイパーやスタンガンには及ばないものの、連続技として決められるチャンスが多いのが特長。相手を選ばず安定した試合展開が望めるスーパーアーツといえるだろう。ストック数が2なので、レイドを1本ストックしながらEX技にSAゲージを使いつつ闘えるのも大きな利点だ。

確実にマスターしたいのは、近距離立ち中Ⓚを経由する連続技。「近距離立ち中Ⓚ→EXFチョップ→レイド」と「近距離立ち中Ⓚ→レイド」の2パターンだ。ダメージ、スタン値とも、EXFチョップをはさんだ場合のほうが若干高く、ゲージ消費量に対するダメージ効率、という点では近距離立ち中Ⓚからレイドへつないだ場合のほうが優れている。

エルボーからSAキャンセルで連続技にするパターンはヒット確認の難しさがネックだが、実戦レベルの連続技として認識されつつある。エルボーのSAキャンセル可能時間から考えて、ヒット確認するなら中or強エルボーを使わないと厳しいだろう。エルボーを出したらとりあえずレバー入力だけしておき、エルボーが当たる瞬間に意識を集中、ヒットしたらボタンを押す、という操作になる。ヒット確認の成功率を上げるコツは、なるべく遅くSAキャンセルする入力タイミングを手に覚え込ませることだ。

中or強のFチョップがやや離れた間合いでヒットした場合は、EXエルボー→1段目SAキャンセルレイドという連続技を決めるのがベスト。

中or強のFチョップを振り回した後に、エルボーのタメを作っておくクセをつけておけば簡単な連続技だ。EXエルボーが反撃技として入る場面でも、SAキャンセルでレイドへつなぐのが理想。

リープアタックからつなぐ場合、間合いを合わせてしゃがみヒットさせないとつなぎが難しい。目安として、密着からしゃがみ弱Ⓟを当てた位の間合いがつなぎやすい。しゃがみ弱Ⓟ×2からのヒット確認もマスターすれば戦力になるが、ほぼ密着からでないと投げまで入らないので注意したい。

「一発逆転バクチ起き攻め」としてなら、しゃがみ弱Ⓚ→レイドという手もアリ。「この起き攻めを決めなきゃ負け」という時に狙おう。



エルボーからのレイド狙い。レバーだけ入力しておき、ヒットしていたら……



ボタンを押してレイド発射！　エルボーが返し技となる場面でも狙っていきたい連続技だ

SAⅢ・スタンガンヘッドバット

決まればハイパーと同等の大ダメージを奪える割に、SAゲージが短く回数を使えるのがポイント。確定状況は少ないので、ややバクチ気味に多用して、回転を良くしていく方針がいいだろう。外したとしても大きな反撃は受けにくいので、ヒットする見込みのある場面では、あまり出し惜しみしないほうが良い結果が出やすい。

最も初歩的な使い方は、中or強のFチョップやエルボーをガードさせてSAキャンセルで出す連係。ジャンプでは回避不能な連係になるので、脱出法を知らなかったり、免疫のない相手はハマりまくる。ただし、この手の連係は完全に回避不能になる状況はなく、全キャラ反撃法（回避法）が確立されているので、免疫のある相手には高確率でしのがれてしまう。この手の連係のみに頼っていると最終的に上級者には勝ち目がないので、スタンガンでがんばりたいならこれ以外の戦術も身につけていきたいところだ。

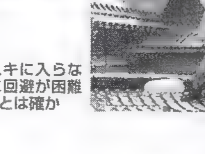
注目したいのは、空ジャンプの着地やリープ後など、お約束の投げ合いが発生する場面で出すパターン。スタンガンは入力完成から上昇中までは完全無敵なので、相手の投げをスカして投げ空振りモーションを掴む、という作戦だ。弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し入力でグラップディフェンスの保険をかけておくといいだろう。同じことをハイパーやレイドでやることもできるが、レイドはリスクが大きすぎるし、ハイパーはゲージが長すぎるのがネック。スタンガンはこの戦術と相性がいい。

中or強Fチョップのヒットから連続技にする場合はSAキャンセルが必要で、通常のヒット確認はほとんど無理。だが、相手の投げスカリを誘い、そこに中Fチョップを合わせる戦術と組み合わせれば、ヒット確認することも充分可能になる。中Fチョップを出した時点で相手の状態を確認し、投げスカリモーションが出ていたらSAキャンセルで弱スタンガンを出す、という作戦だ。投げスカリモーションに中Fチョップを合わせる狙いどころについては、次ページで解説していこう。

その他の狙いかたとしては、相手の跳び込みに対して弱を出して対空っぽく使う、ダウンさせた相手の起き上がりに直接重ねる、通常技で相手を落とし、着地に重ねる、といったものが効果的だ。



空ジャンプからグラップディフェンス重複入力。相手が下手な投げ返しをしたらいただき



投げスカリのスキに入らなくても、非常に回避が困難な状況であることは確か

『3rd』対応新戦術

コンボ始動技である中or強Fチョップは、密着状態でヒットすれば最低でもバックドロップを決めることができ、大ダメージにつながる。スーパーアーツを使ったコンボを決めれば、致命的なダメージを奪うことも可能だ。しかし、漫然とFチョップを振り回していても、まずそういったチャンスは訪れない。ここでは、中or強のFチョップを「狙って」当てる戦術について考えてみよう。

投げスカリモーションを狙え

具体的には、お約束の投げ合いが発生する状況などで相手の投げをスカらせて、投げスカリモーションにFチョップを叩き込むパターンが主な狙い目となる。

仕掛けやすいのは、起き攻め時、リープアタック後、相手の空ジャンプ（スカシ投げ狙い）の着地点といったところ。それぞれ説明していこう。

①起き攻め

相手の起き上がりに、密着すると見せかけてギリギリで相手の投げ間合い外に立ち、投げ返しを誘って中Fチョップを重ねる。相手が投げ入力をしていれば、投げスカリモーションに中Fチョップがヒットする。なお、Fチョップはモーション中に投げられ判定が若干後退する瞬間があるが、この性質をアテにするのではなく、うまく相手キャラの投げ間合い外から仕掛けるようにしよう。

②リープアタック後

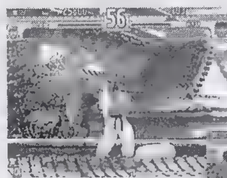
ヒットorガード後に、ギリギリ相手の投げ間合い外に落ちるようにリープアタックを出し、中Fチョップを出す。相手が投げ返していれば、投げスカリモーションにヒットする。単純な連係だが、この状況において投げのプレッシャーを感じている相手は、かなり引っかかりやすい（逆に、ここで投げ返しをして来ないような相手は、リープ→投げをくらいまくるハズ)。投げ間合いの狭いキャラにとっては、かなりイヤな戦術になるはずだ。

①のパターンにも同じことが言えるが、微妙な投げ間合いの誤認を利用する戦術なので、一歩間違えるとあっさり自分が投げられてしまう場合もある。しかし、ミスっても通常投げ一発食らうだけなのに対し、こちらの狙いは中Fチョップからのコンボ。臆せず積極的に狙っていこう。

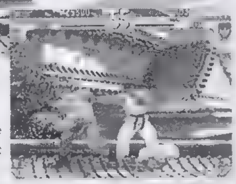
③空ジャンプの着地を狙う

スカし投げ狙いの空ジャンプの着地に対して、タイミング良く中or強Fチョップを重ねる。このパターンは、必ずしも相手の投げスカリモーションを狙った戦術ではないが、実際よく当たる。

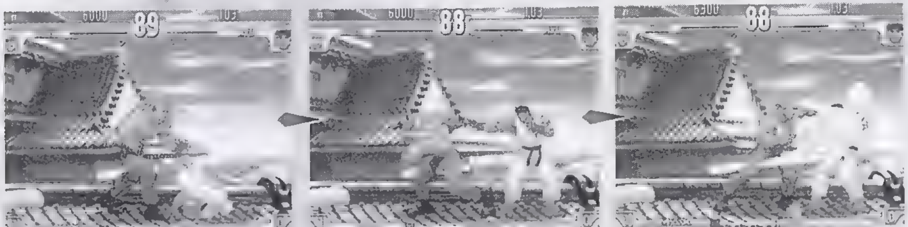
ただし、①や②のパターンに比べてややリスクは高い。ジャンプ攻撃を食らったり、重ねが甘いと着地必殺技等にも負けやすいので注意したい。



リープアタックから狙うのもいい。相手の投げ間合い外に落ちるようにリープアタックを当てて……



中Fチョップを出す。投げ返しをした相手は哀れ中Fチョップの餌食に……



起き上がりにわざと密着するようなフリをして、相手の投げ返しを誘い、中Fチョップを狙う。スタンガンストック時は、相手の投げスカリが見えたら、SAキャンセルスタンガンまで入力してしまおう

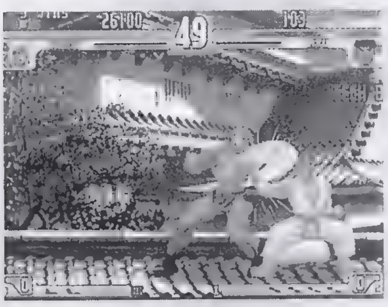
苦手とするキャラへの対処

エルボーを取れる相手

高確率でエルボーをブロッキングされる場合というのは、こちらがエルボーを出すポイントを読まれている場合が多い。タメ技なので、動きからタメの有無を見切られて、ある程度出しどころを予想されやすいのは仕方がない部分もある。

タメができるポイントであっても、むやみにエルボーを出すのは控え、エルボーを出すにしてもタイミングをずらすなどの工夫をしていこう。

また、エルボーを予測してブロッキングを狙っている瞬間の相手は、それ以外の攻めに対する対応が遅れることが多いので、ダッシュからの投げや、強スパイラルも効果的。弱エルボーをわざと届かないように出すのも悪くない手だ。



エルボーをブロッキングされるのは、基本的に読まれているからだと考えていい

対空ブロッキングがうまい相手

跳び込みの要となるジャンプ強Ⓟだが、これを正確に対空ブロッキングして、なおかつそこから痛い反撃を狙ってくる相手というのは非常にやりにくい。こういった相手には、とにかくスカシ投げを多くしていくのが一つの手。

対空ブロッキングから気が効いた反撃を決めようとしている場合は、スカし投げには対応できないことが多い。相手が対空技を出してきたり、グラップディフェンスが多発するような展開になってきたら、ジャンプ攻撃を出しても対空ブロッキングから大反撃を受ける確率は低くなるはずだ。バランス良くスカシ投げを混ぜているのに、対空ブロッキングから痛い反撃を食らう場合ももちろんあるが、これは読み負けなので仕方がない。

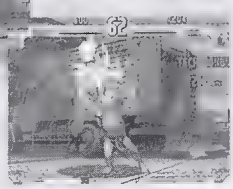
もちろん、スカし投げを混ぜる以外に、各種のジャンプ攻撃を混ぜるなどして、対空ブロッキングのタイミングをずらしていくのも効果的。

ジャンプ強Ⓟを使うにしても、打点を変えることによって、ある程度ブロッキングミスを誘う効果はある。ジャンプ強Ⓟ以外のジャンプ攻撃も混ぜて、打点や間合いの変化をつければ、さらに効果的だ。

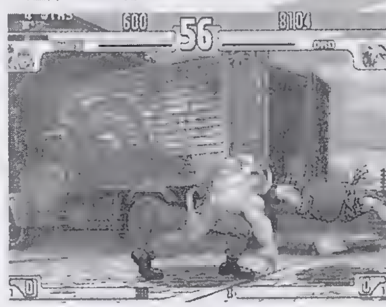
ジャンプ中Ⓚはリーチが長く、間合いの変化による揺さぶりが掛けやすいし、打点を下げれば近距離立ち中Ⓚにつなぐこともできる。ジャンプ弱Ⓟや弱Ⓚを思いっきり高い打点で当てるのも手だ。地上連続技にはつなげられないが、パワーボム等へ連係させて行けば充分有効な攻め手となる。



コンボ狙いで毎回似たような打点のジャンプ強Ⓟは対空ブロッキングのマト



対空ブロッキングから大ダメージを狙ってくるキャラの場合は特に注意したい



とにかくスカし投げを多めにするのが手っ取り早い対処法。抜けるまで投げてやろう

雷撃蹴を駆使し、得意のラッシュで勝利をつかめ!!

TEXT：若人（我修院）



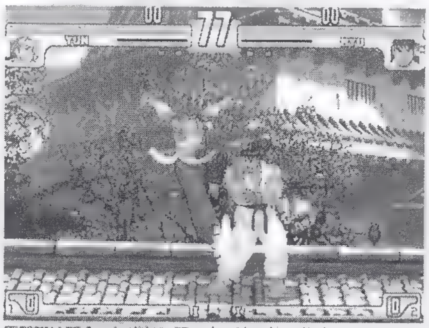
FIGHT A NEW RIVAL!! ユン 対戦攻略

全体的に技のリーチが短いため中距離での闘いはやや苦手だが、その反面、接近戦での強さは計り知れない。相手のガードを崩す細かい攻めと一撃必殺の連続技。この二つをバランスよく狙っていき、バリエーション豊かに攻め立てていこう。

雷撃蹴を使った攻め・基本編

打点は低めを心掛ける

滑空速度が非常に速いため、通常の跳び込みより対応されにくく、弱・中・強で降下角度に変化をつけられる雷撃蹴。着地後の連続技が決まりにくいとはいえ、この技はやはりユンの主力となる攻勢手段だ。まずは、弱～強の降下角度の違いを把握して間合いによる使い分けを覚え、相手キャラクターの足元を狙うよう心掛ける。これさえ守っておけば、着地からの連係が投げなどに割り込まれることがなくなり、攻めやすくなるはずだ。



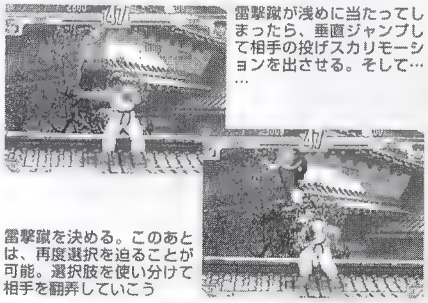
雷撃蹴は間合いに応じて弱・中・強を使い分け、そこからの選択肢を生かすためなるべく深く当てることを心掛けよう

雷撃蹴からの攻めを再確認

雷撃蹴を当てたあとは、何度も言うように連続技が決まりにくい（深めに当てれば可能だが……）。そのため、基本的には「ヒット後の連続技を狙う」というよりも、「着地後に選択を迫る」といった意味合いで使い、相手を崩していくといい。

主な選択肢は、近or遠距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟのターゲットコンボ(以下、中ⓅTC)としゃがみ弱Ⓚ、そして投げ技の3つだ。中ⓅTCとしゃがみ弱Ⓚはブロッキングを狙う相手へ対となる選択肢。中ⓅTCがヒットしていたら3発目まで出し切って連続技にし、ガードされていたら隙の小さい2発目で止めて攻勢を維持する。しゃがみ弱Ⓚは目押しで2発出しておき、ヒット確認からの弱絶招歩法or揚炮or槍雷連撃を狙っていく。また、ヒット／ガードに関係なく、1発からの➡＋中Ⓚや投げ技など、ガードを崩す選択肢も有効だ。投げ技は通常投げと前方転身だが、基本的には通常投げを使い、後述する「めくり雷撃蹴」を狙うために画面端へ投げるようにしていこう。

なお、雷撃蹴が浅めに当たり、相手が投げを入れてきた場合、通常投げはタイミング次第でグラップディフェンスが発生することもあるが、基本的にその3つの選択肢は負けてしまう。このときのフォローとして重要なのが、垂直ジャンプする選択肢だ。相手の投げスカリモーションに雷撃蹴を決められ、ここから再度選択を迫っていくことが可能。これを嫌がり、ジャンプを落としにくる相手には、再び前述の選択肢が生きてくる、といった具合だ。雷撃蹴のヒット状況を確認できるのが理想ではあるが、単純にプレッシャーをかける役割も果たしているので、深めに当てた場合でも、十分有効な選択肢として機能してくれるぞ。



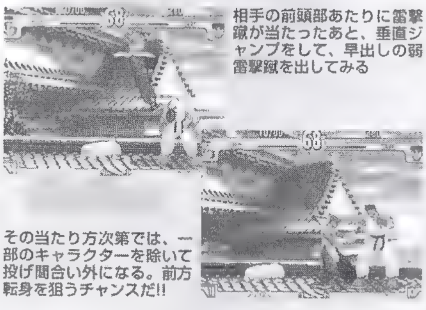
雷撃蹴が浅めに当たってしまったら、垂直ジャンプして相手の投げスカリモーションを出させる。そして……

雷撃蹴を決める。このあとは、再度選択を迫ることが可能。選択肢を使い分けて相手を翻弄していこう

雷撃蹴を使った攻め・応用編

投げ間合いから外す

基本編で述べた、垂直ジャンプの選択肢。最初の雷撃蹴が高い打点で当たった時に、その垂直ジャンプから早出しの弱雷撃蹴を当てるとヒットバックのおかげで投げ間合い外になることがある。このへんは感覚で覚えてもらうしかないが、その弱雷撃蹴からの前方転身は非常に有効な連係だ。ヒューゴー、アレックスなど投げ間合いの広いキャラクターには無意味となってしまうが、それ以外のキャラクターの投げ間合いであれば、その外から前方転身を決めることができる。

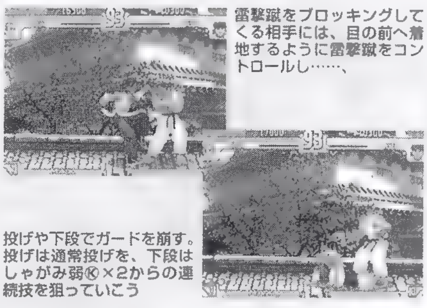


相手の前頭部あたりに雷撃蹴が当たったあと、垂直ジャンプをして、早出しの弱雷撃蹴を出してみる

その当たり方次第では、一部のキャラクターを除いて投げ間合い外になる。前方転身を狙うチャンスだ!!

スカし雷撃蹴

スカし雷撃蹴とは、相手の目の前に着地して投げ技や下段攻撃を狙うというもの。雷撃蹴をブロッキングしてくる相手に対して有効な選択肢だ。密着した間合いでは垂直ジャンプor垂直HJ弱雷撃蹴を。離れた間合いでは、相手との距離に応じて、垂直、斜め、HJなどを使い分けて、中or強の雷撃蹴を用いる。また、遠距離からHJなどで跳び込む時に相手が対空技を狙ってくるようなら、弱雷撃蹴でジャンプ軌道を大きく変化させ、相手の対空技を誘ってみるのもおもしろい。

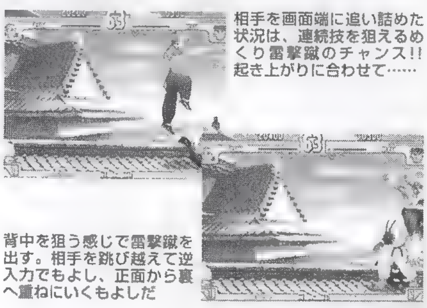


雷撃蹴をブロッキングしてくる相手には、目の前へ着地するように雷撃蹴をコントロールし……、

投げや下段でガードを崩す。投げは通常投げを、下段はしゃがみ弱Ⓚ×2からの連続技を狙っていこう

めくり雷撃蹴

めくり雷撃蹴は主に2パターンある。一つは相手を跳び越えてからの逆入力弱雷撃蹴。もう一つは、画面端に追い詰めた状況で起き上がりに重ねるものだ。前者は基本編で述べた垂直ジャンプを前方にすることで狙うことができる。めくりヒットにも関わらず表に落ちるため、幻惑効果は高いが、雷撃蹴は高い打点で当たるのでその後の状況はあまりよろしくない。一方、後者は連続技を狙えるので超重要。ユン、ヤン、いぶき、レミー、Qに対しては狙えないが、必ずマスターしよう。



相手を画面端に追い詰めた状況は、連続技を狙えるめくり雷撃蹴のチャンス!! 起き上がりに合わせて……

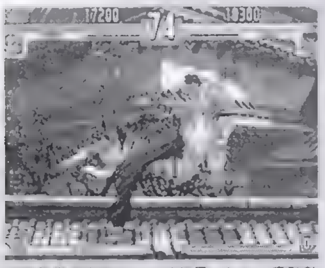
背中を狙う感じで雷撃蹴を出す。相手を跳び越えて逆入力でもよし、正面から裏へ重ねにいくもよしだ

間合い別の戦術

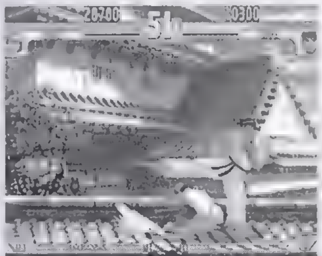
中距離戦のポイント

冒頭でも述べたとおり、ユンは中距離戦での闘いはやや苦手。ここはやはり雷撃蹴で近づきたいところだ。しかし、相手によってはそれだけでは厳しく、特に対応の上手い相手だと通常技などの差し合いを強いられる。

この間合いで牽制効果の高い技は、遠距離立ち中Ⓚや遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ中Ⓚなど。遠距離立ち中Ⓚはリーチが長いだけでなく、斜め上方向へと技を出すので、相手の跳び込みを未然に防ぐことができる優秀な技だ。是非活用していきたい。また、ユンは絶招歩法と鉄山靠といった突進力ある必殺技を持っているので、それを奇襲技として使ってみるのも有効。絶招歩法は間合いにもよるが、基本的にガードされると簡単に反撃を受けてしまうので、相手の牽制技の戻りへ合わせて出し、確実に当てることを心掛けよう。鉄山靠は技の途中モーションが低姿勢になるので、相手の牽制技を潜ることが可能。このとき使うのはヒット時に見返りのある中or強の鉄山靠がベストだ。SAゲージに余裕があるなら攻撃発生の早いEX鉄山靠も使っていこう。



遠距離立ち中Kはリーチが長いため、牽制効果が非常に高く、跳び込みも防げる優秀な技

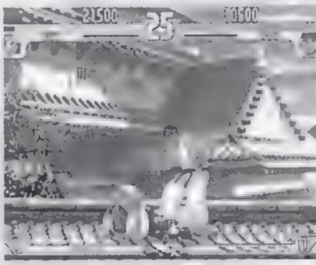


中or強鉄山靠で相手の牽制技を潜る。ブロッキングされないよう注意して使っていこう

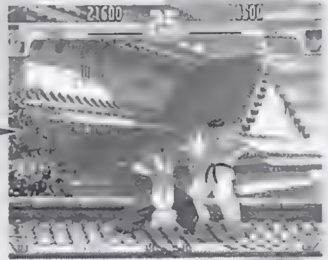
近距離戦のポイント

相手からダウンを奪う、または雷撃蹴で近づくことができたらユンの得意とする接近戦へ。この間合いで有力な技は、中ⓅTCやしゃがみ弱Ⓚを始め、しゃがみ中Ⓚ、➡+中Ⓚなど。もちろん、雷撃蹴を使ったラッシュも強力だ。中ⓅTCとしゃがみ弱Ⓚに関しては、前述の通りヒット確認が重要となり、しゃがみ中Ⓚと➡+中Ⓚは連係を組み立てて少し間合いが離れた時に活躍する。また、そのしゃがみ中Ⓚは単発技として使うだけでなく、相手の動きを封じるために、キャンセルして中鉄山靠へ連係させてみるのもいい。

なお、これら高性能な通常技を多く持つユンは、接近戦で相手に与えるプレッシャーが大きい。それゆえに相手はガードしがちになり、投げ技が決まりやすくなる。特にしゃがみ弱Ⓚなどの小技から歩いて投げるのは有効(ユンに限ったことではないが……)。相手がこれを警戒して、歩くのを見てからグラップディフェンスを入力してくるようなら、歩いて近距離立ち弱Ⓟ始動TC(以下、弱ⓅTC)などを狙い、強引に投げと打撃の2択を迫ってみよう。



しゃがみ弱Ⓚなど、小技からの歩き投げ。これを警戒する相手に対しては……



歩いてグラップディフェンスを誘い、見返りのある弱ⓅTCなどを狙う。崩れには注意

対空はどうする?

基本はブロッキング

基本は対空ブロッキングで待ち構えるのが望ましい。すべての攻撃を取ることは当然不可能だが、最も手堅い選択肢といえる。空ジャンプ投げに対しては、しっかりグラップディフェンスで対応できるようにしておき、時には後ろジャンプや垂直ジャンプなどで柔軟に対応していこう。

対空ブロッキング成功時に狙いたい技は、近距離立ち中Ⓚ。このあと、ゲージがないならHJキャンセルからのジャンプ強Ⓚを当て、着地際を攻め立てる。SAが揚炮なら、近距離立ち中Ⓚ→弱or中鉄山靠→揚炮の連続技を。幻影陣ならそのまま発動し、後述する幻影陣コンボを狙っていこう。また、このほかにも、着地の隙に重ねるしゃがみ中Ⓚ→中絶招歩法or槍雷連撃が狙いやすいぞ。



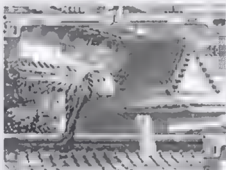
対空ブロッキング成功時は、近距離立ち中Kで反撃。さらに追い打ちも狙えるので見返りが大きい



着地の隙にしゃがみ中Ⓚを重ねるのも有効。SAが槍雷連撃でゲージが溜まっているなら特に狙い目だ

相手の跳び込みを潜る

対空技は判定面を見るなら二翔脚が最も有効。といいたいところだが、ブロッキングされた時の反撃はやはり恐い。間合いをしっかり判断できるのであれば、近距離立ち中Ⓚが最もリスクの低い選択肢といえるだろう。この技を出すときは必ずHJキャンセルまで入力しておき、ヒットしたらジャンプ強Ⓚで追い打ち、ブロッキングで取られたらHJキャンセル後に空中ブロッキングを入力しておく。こうすることで相手のブロッキング後のジャンプ攻撃をくらったとしても空中ヒットなので連続技を受けることはなく、タイミングが合えば、そのジャンプ攻撃を空中ブロッキングで取ることができる。また、この近距離立ち中Ⓚは、相手の跳び込みを潜ってから狙うのも有効だ。



近距離と遠距離の間合いを判断できるなら、近距離立ち中Ⓚがローリスク。ブロッキングを取られても……



HJキャンセルからの空中ブロッキングを入力しておけば、相手の出してきた反撃を取れる可能性がある

こんなのも使ってみる?

➡+強Ⓟの打開は大きく踏み込み、後方へ伸ばした手にも攻撃判定がある。これを利用して、相手の跳び込みに対して出せば、その下を潜り、裏から当てることが可能だ。近距離での跳び込みに対しては空振りしてしまう恐れがあるので、基本的には中距離からの跳び込みに対して使っていくようにしよう。

次に、SAに揚炮を選んだときに限り有効な、虎撲子による対空。これは基本的に狙って行うのではなく、相手が跳び込みたくなるような状況で虎撲子を"置いて"おき、空中ブロッキングさせることが目的。そして、そのブロッキングを確認したらSAキャンセルで揚炮へつなげ、相手のブロッキングミスを誘うというものだ。



少し遠い間合いからの跳び込みに対して➡+強Pを出せば、後方の攻撃判定を裏から当てることができる



中距離で"置いておく"虎撲子。相手が空中ブロッキングしたら揚炮へつなぎ、ブロッキングミスを誘え!

スーパーアーツについて

超攻撃的SA　幻影陣

前作『2nd』ほどの強さは見えないものの、徐々に発展してきた幻影陣。『3rd』では発動後に9フレームの硬直時間があるため、対空などディフェンシブな使い方は難しいが、連続技と連係の強さは健在だ。まずは、その最大の狙いともいえる連続技「幻影陣コンボ」をいくつか紹介しよう。

始動技となるのは、弱ⓅTCと近距離立ち中Ⓚの二つ。前者は連続技や前述のプレッシャーをかけた投げとの2択に用い、3発目の中Ⓟにキャンセルをかけて幻影陣を発動する。後者は対空や対空ブロッキング後の反撃、また、起き上がりに下段ブロッキングを狙う相手に重ね、ヒットしたら素早くノーキャンセルで発動していく。コンボ内容は下記の通り。画面端と画面中央による状況別、そしてキャラクター別のコンボ内容しっかりを覚え、確実にダメージを奪えるようになろう。

弱ⓅTCからの幻影陣コンボ

画面中央　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠×2→中絶招歩法→近距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：全キャラクター

基本となる運びパターン。ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックスに対しては下記のコンボが入るので、それ以外のキャラクターに用いる。近距離立ち強Ⓟ後の➡＋強Ⓟは少し前進して、相手の浮きに合わせて当てていこう。

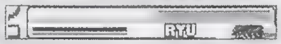
画面中央　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ→弱or中絶招歩法→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックス

立ち強Ⓚ後の絶招歩法がポイント。ユリアン、アレックスに対しては中絶招歩法、ヒューゴー、Qに対しては弱絶招歩法にし、虎撲子を当てにいく。近距離立ち強Ⓟ後、➡＋強Ⓟの当て方は上記のコンボと同じだ。

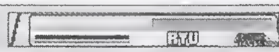
画面端　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：全キャラクター

画面端といっても、ある程度離れたところからでも狙える。➡＋強Ⓟ後の遠距離立ち強Ⓟは少し前進してから当て(➡＋強Ⓟが出ないように注意)、素早く➡＋中Ⓚを2回。そして、相手の浮きに合わせて技を出していこう。

画面端　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ→虎撲子→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まこと

全キャラクター共通パターンの応用。遠距離立ち強Ⓟからの➡＋中Ⓚを早目に出すことが虎撲子を当てるためのコツ。強鉄山靠は遅すぎると幻影陣のタイマーが切れるので、その前の遠距離立ち強Ⓟからキャンセル気味に出そう。

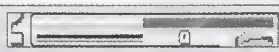
画面端　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→(➡＋中Ⓚ→虎撲子)×2→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：春麗、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、トゥエルヴ

空中でのやられ判定が横に広いキャラクターに対して決まるコンボ。他のものと比べて比較的簡単だ。一応、リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まことにも決められるが、この場合は難しいのでオススメできない。

画面端　●弱ⓅTC→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→虎撲子×4→強鉄山靠→中鉄山靠→➡＋強Ⓟ→弱絶招歩法



決まるキャラクター：Q

Q限定の画面端コンボ。遠距離立ち強Ⓟまでは通常のものと同だが、そのあと虎撲子を4発当てられる。虎撲子と虎撲子の間に少し前進するのがポイントだ。難度は高いが、総合ダメージが高いので是非マスターしてほしい。

近距離立ち中Ⓚからの幻影陣コンボ

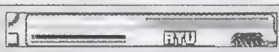
画面中央　●近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：全キャラクター

近距離立ち中Ⓚ始動の運びパターン。幻影陣中の近距離立ち中Ⓚを当てたら、少し前進して虎撲子を出し、素早く次の強絶招歩法へ。あとは弱ⓅTCからの運びパターンと同様に近距離立ち強Ⓟから少し歩いて➡＋強Ⓟを決める。

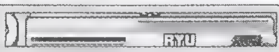
画面端　●近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→遠距離立ち強Ⓟ×2→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：全キャラクター

画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ→虎撲子→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠……といった具合に、運びパターンの前半と組み合わせていこう。

画面端　●近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→遠距離立ち強Ⓟ×2→➡＋中Ⓚ→虎撲子→➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ×2→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まこと

立ち中Ⓚ始動全キャラクター共通パターンの応用。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ→虎撲子→遠距離立ち強Ⓟ→➡＋中Ⓚ→虎撲子→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠……とする。

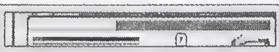
画面端　●近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→遠距離立ち強Ⓟ×2→(➡＋中Ⓚ→虎撲子)×2→➡＋中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクター：春麗、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、トゥエルヴ

画面端より少し離れているときに用いる運びパターンと組み合わせたものは、タイマーの残量の関係上、➡＋中Ⓚ→虎撲子を2セット決めにくい。なので、上記の応用パターンで紹介したものを用いるようにしよう。

画面端　●近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→遠距離立ち強Ⓟ×2→虎撲子×5→強鉄山靠→中鉄山靠→➡＋強Ⓟ→弱絶招歩法

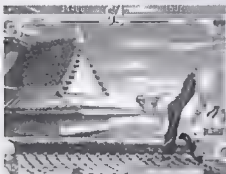


決まるキャラクター：Q

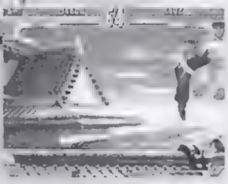
画面端の近距離立ち中Ⓚ始動なら虎撲子を5発決められる。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中Ⓚ→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ→虎撲子→遠距離立ち強Ⓟ→虎撲子×2→強鉄山靠……に切り換えよう。

幻影陣コンボ追い打ちの補足

左ページで紹介した幻影陣コンボの後半部分である「強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法」。最後の強絶招歩法の部分をアレックス、いぶき以外のキャラクターに対し、「近距離立ち中Ⓚ→HJキャンセル強Ⓚ」にできる。また、エレナ、春麗、まこと、Q（限定コンボに関しては記してあるが）に対しては、「中鉄山靠→➡＋強Ⓟ→弱絶招歩法」を決められる。前者は中鉄山靠を決めたあとに前進しておき、落ちてくるところを近距離立ち中Ⓚで低めに拾うのが決めるためのコツだ。このあと相手の着地際を攻めることができるので、有効に使っていこう。後者はダメージアップのための追い打ち。状況によっては狙っていこう。



中鉄山靠を決めたあと前進しておき、相手の落下に合わせて近距離立ち中Ⓚ。そして、素早くHJを入力



そのままジャンプの昇り際にジャンプ強Ⓚを当てる。このあとは、着地際の相手に対して選択を迫れ!!

幻影陣中に狙う崩しと固め

幻影陣はコンボを狙うだけでなく、不意に発動してラッシュをかけるのも強い。ただし、前述した通り発動後に9フレームの硬直があるので、立ち合いで発動するのではなく、しゃがみ中Ⓚや鉄山靠をキャンセルして発動する形が望ましい。このあと固めにいくなら遠距離立ち強Ⓟorしゃがみ中Ⓚキャンセル強鉄山靠。もちろん、ヒットしたら状況に応じて、そのままコンボを決める。崩しにいくなら➡＋中Ⓚ。幻影陣コンボでも使っているように、この技は非常にダメージが高いぞ。ただし、これらのラッシュはあくまで連係。強制ガードではないので、技の隙間にSAなどで割り込まれる可能性がある。十分注意しよう。



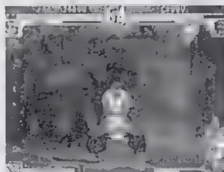
幻影陣で固め＆崩しを行う際は、SAなど、攻撃発生の早い技には十分注意。ときには、待ってみて……



SAを誘ってみるのも一つの手だ。相手の心理を読み、それに勝つことが幻影陣使いの必須科目かも!?

こんな狙い方もアリ!?

幻影陣コンボの狙い方の一つとして、空対空でジャンプ強Ⓚなどを当てたあと、着地に幻影陣を発動し、弱絶招歩法を出して立ち中Ⓚ始動の運びパターンを決めるというものがある。これは空中ブロッキングされる可能性はあるものの、免疫のない相手ならまず決まるパターン。空中ブロッキングしてくる相手だとしても、しゃがみ中Ⓚなどの下段を着地に重ねれば、ほぼ確実に決まる。これを狙う際の注意点はジャンプ攻撃の打点。高く当てすぎて、相手との着地時間差が短ければ弱絶招歩法を空中で当てられない。また、ジャンプ弱Ⓟ→➡＋強ⓅのTCや近距離立ち中Ⓚ→HJキャンセル強Ⓚからは狙えないことを覚えておこう。



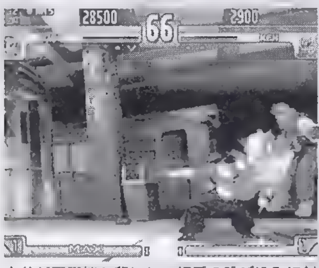
空対空でジャンプ攻撃を当てたあと、着地したと同時に幻影陣発動　このとき相手の浮きの高さに注意



そのあと素早く弱絶招歩法を出す。当たっていたら、左ページで紹介した、立ち中Ⓚ始動の運びパターンへ

安定性抜群　揚炮

連続技で決められるパターンが多く、最も安定したSAといえる揚炮。ここではちょっとおもしろい決め方を紹介しよう。一つは前述の幻影陣コンボで紹介した空対空ジャンプ攻撃から。揚炮は引き付けて出さないと3発クリーンヒットさせられず、また幻影陣コンボと同様にブロッキングされる可能性はあるが、狙いどころのひとつとして覚えておくといいだろう。もうひとつは、自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対して➡＋強Ⓟの裏を当てたあと。こちらは前述のものと違って、しっかり連続技として成立する。



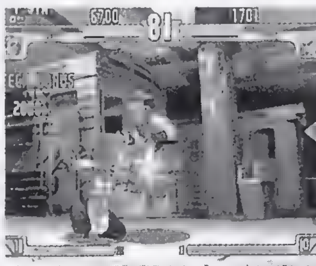
自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対して➡＋強Ⓟ。裏へ吹き飛ばしたら……



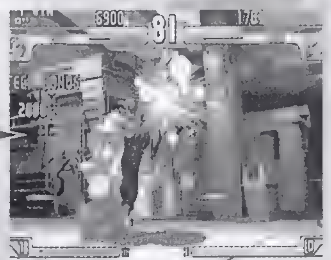
振り向いたあとに揚炮を入力。できる限り相手の落下を引き付けて出すようにしよう

EX技がカギ　槍雷連撃

なんといってもゲージストック数の多さが魅力の槍雷連撃。EX技を多用できる点も見逃せない。そのEX技の有効な使い方として挙げられるのが、「しゃがみ中Ⓚ→EX鉄山靠」。EX鉄山靠はSAクラスの技で反撃を受けてしまうが、それでも下段始動のローリスクな連続技として重宝する。もう一つは対空ブロッキング後の反撃に決める「しゃがみ中Ⓟ→EX二翔脚」。間合いによってEX二翔脚が空振りする場合もあるが、EX二翔脚後は強絶招歩法で追撃可能。なかなかのダメージを見込めるので狙っていきたい。



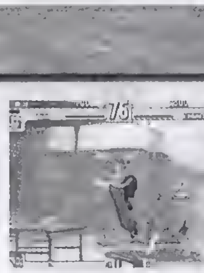
近い間合いでの跳び込みをブロッキングしたら、「しゃがみ中Ⓟ→EX二翔脚」を狙う



EX二翔脚はキャンセルで出し、ヒット後には強絶招歩法で追い打ちしていこう

苦手とするキャラへの対策

「雷撃蹴でゴリゴリ押していったはいいが、ブロッキングされて大反撃をくらう」というのがユンのありがちな負けパターン。これに対しては跳び込みのバリエーションを増やし、通常のジャンプ攻撃とスカし雷撃蹴を多用してみよう。通常のジャンプ攻撃を用いる際は、なるべく引き付けて出すようにし、ブロッキングタイミングをずらすことを心掛ける。雷撃蹴と引き付けたジャンプ攻撃はブロッキングによる両対応は不可能なので、最低でもガードはさせられるぞ。もちろん、対空技でジャンプを落としにくる相手には、空中ブロッキングも必要。また、垂直ジャンプ攻撃などでジャンプを落しにくる相手には、思い切ってHJ昇り強Ⓚを出していくことも重要だ。しかし、中には春麗の⬅＋強Ⓟのような「横に攻撃判定が広い技」があり、これに対して雷撃蹴やジャンプ強Ⓚで跳び込むと打ち負けることが多い。また、当然ではあるが、スカし雷撃蹴を狙っても着地に技を重ねられてしまう。このような技に対しては下方向に判定が強いジャンプ強Ⓟを使っていこう。



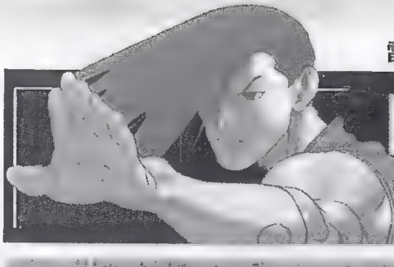
雷撃蹴にブロッキングを狙う相手に対しては、やはりスカし雷撃蹴が有効。このあとは投げなどを狙おう



「制空権はオレのもの!!」ジャンプ攻撃で落としにくる相手には、思い切ってHJからの昇り強Ⓚだ

雷撃蹴で崩し、蟷螂斬で斬る！

TEXT：GED



FIGHT A NEW RIVAL!! ヤン 対戦攻略

大切なのは「雷撃蹴、蟷螂斬、投げ」の3つ。スーパーアーツは、汎用性が高く、EX蟷螂斬を使いまくれる転身穿弓腿がオススメだ。

攻めの基点は雷撃蹴にあり

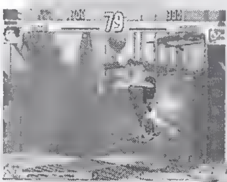
バリエーションを広げよう

ヤンは、他キャラに比べ、体力やリーチ、攻撃力では劣っているものの、機動力と接近戦でのラッシュ力はそれを補って余りある。

得意のパターンは、雷撃蹴で跳び込み、そこから連続技や連係に持ち込むというものだが、その際の雷撃蹴は、ガードされても投げや打撃に割り込まれないように足元を狙うのが基本。まずはこれから連続技や連係を狙い、対空技や対空ブロッキングに対しては、以下のもので対処していこう。

対空技に対しては、その手前へ着地したり、空中ブロッキングからの反撃を狙っていく。対空技の相性次第ではジャンプ強Ⓟや中Ⓚで対空技を潰しにいくのもいいだろう。対空ブロッキングに対しては、目の前に着地して投げ（手堅くいくなら通常投げ）か、スカし投げと見せかけて投げ間合い外に着地し、投げスカりモーションに「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」などを狙っていこう。

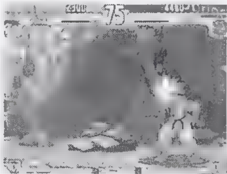
雷撃蹴のタイミングが単調にならないように、最速の雷撃蹴だけでなく、たまにジャンプの下りかけ（遅いタイミング）からの雷撃蹴を交ぜてみることも大切だ。ハイジャンプなら、さらにそのタイミングの幅が広がるぞ。タイミングをずらすという意味では、ジャンプ強Ⓚや中Ⓚといった通常技での跳び込みも有効。「雷撃蹴→雷撃蹴」を想定している相手は、意外と「雷撃蹴→垂直ジャンプ強Ⓚor中Ⓚ」をブロッキングできないものだ。背の高いキャラには空中TC（ジャンプ中Ⓚ→中雷撃蹴）も交ぜていこう。



中～遠距離から一気に接近戦に持ち込める雷撃蹴。おもに中や強を使い、低い打点を狙っていくのが基本



打点が低ければ投げや打撃で割り込まれることはない。近距離立ち中Ⓟや、しゃがみ中Ⓚからの連続技や連係を狙っていこう



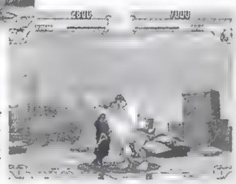
間合いが近いと、対空として置いておいた攻撃を踏むことも多い



その場合の多くは雷撃蹴の打点が高くなってしまうので、着地後に手を出すと負けやすい。垂直ジャンプして再度雷撃蹴や強Ⓚなどを狙おう



ブロッキング対策には、スカし投げが有効。近距離はもちろん、中～遠距離から投げ間合いに着地できるコントロールを身につけたい

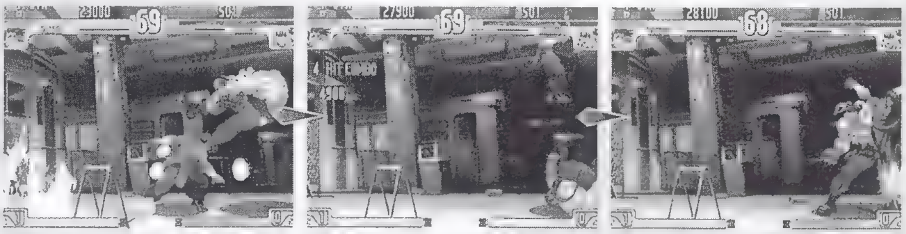


「投げを多用することをためらわない」ことも大切。投げによるプレッシャーを与えておかないと、他の選択肢が生きてこないからだ

画面端でのめくり雷撃蹴

画面端で相手をダウンさせてからのめくり雷撃蹴は重ねやすく、狙える状況も多いので多用する。一部の細いキャラには狙えないので注意が必要。

画面端でめくれないキャラ
ユン、ヤン、いぶき、レミー、Q

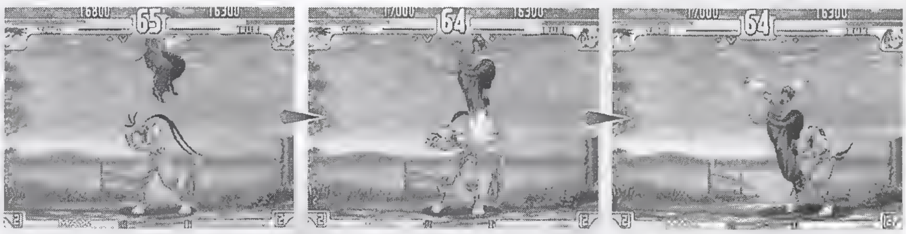


蟷螂斬や投げなどでダウンさせた後が狙い目。画面端に押しつけるように雷撃蹴を出せばいいだけなので、着地点を調整する必要がない。相手の起き上がるタイミングさえつかめば楽に重ねられるぞ

端以外でもめくりは狙える

画面端以外でも、相手の起き上がりに背中に雷撃蹴を重ねればめくりになるが、その間合い調整やタイミングは難しい。かなりの慣れが必要だ。

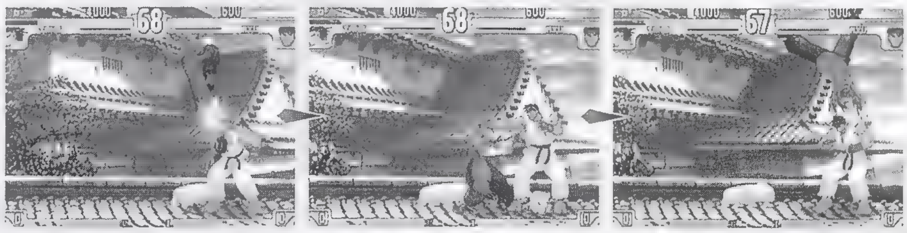
起き上がり以外でめくり雷撃蹴を狙うなら、跳び越しざまに弱雷撃蹴という手がある。打点が高いのでその後の状況はあまり良くないが、ガードを揺さぶれるという利点はある。



至近距離から相手を跳び越して、逆入力の弱雷撃蹴（←+弱Ⓚ）を繰り出せばめくりになる。その後、スルリと相手の表に落ちるため、慣れていない相手はこれがめくりだったのか気付かないことも多い。状況としては、雷撃蹴を当てた後などが狙いやすい

投げ間合い外から前方転身

前方転身は、投げ判定の発生は遅いが投げ間合いは（通常投げより）少し広い。その利点を生かし、相手の投げ間合い外からつかんでしまうのが右の連係で、通常投げの間合いが狭い相手に有効。（各キャラの投げ間合いについてはP68を参照）投げ間合いが狭いのに、雷撃蹴をくらった後に投げばかり狙う相手には、これがじつによく効く。



頭部に弱雷撃蹴を当てたあとは、微妙に間合いが離れているため、投げ間合いの差を生かした前方転身が有効。相手の心理としては、雷撃蹴の打点が高いと、ヤンのほうが動き始めが遅いので、「思わず投げを入力してしまう」ことが多いのだ

基本にして最強の武器

狙うはヒット確認蟷螂斬

「雷撃蹴でチャンスを作り、蟷螂斬でダメージを奪う」これこそがヤンの基本スタイル。使い所は、雷撃蹴の後や起き攻めなど、とにかく接近戦での使用頻度は非常に高い。

もちろん、狙っていくのはヒット確認蟷螂斬で、対下段ブロッキングの「近距離立ち中Ⓟ→弱蟷螂斬」と、対上段ブロッキングの「しゃがみ中Ⓚ→弱蟷螂斬」を使い分けていく。初段の通常技がヒットしていた場合のみ蟷螂斬の2発目以降を追加入力しよう。近距離中Ⓟの間合い外（遠距離中Ⓟになってしまう間合い）からの、上段（下段ブロッキング不能）の選択肢としてはEX蟷螂斬が有効。ただ、右上の表を参照してもらえば分かるとおり、弱蟷螂斬の1発目や2発目、中蟷螂斬の1発目もガード後のスキが少ないので、ゲージを節約するならノーマルの蟷螂斬でもいい。蟷螂斬1発でもヒット確認は可能だが、難しいなら、とりあえず2発目の弱蟷螂斬まで出してヒット確認するといい。

1発目（ガード時の硬直時間差）	2発目（ガード時の硬直時間差）	3発目
弱蟷螂斬（−1）	弱蟷螂斬（−4）	強蟷螂斬（ヒット時のみ）
中蟷螂斬（−5）		
強蟷螂斬（−9）		

近↕遠

（1発目のいずれからも2発目の弱蟷螂斬へ）

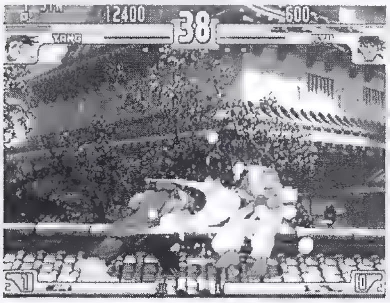
ガードされても反撃を受けにくい

「ガツッ、ハイ、ハイ、ハイホイ、ビシッハイホイハァーイ！」ってな感じ（笑）の蟷螂斬を多用した連係は、かなりSAゲージがたまりやすい。「しゃがみ中Ⓚ→弱蟷螂斬」の繰り返しではすぐに間合いが離れてしまうため、弱だけでなく中蟷螂斬1発止めや、強→弱蟷螂斬を交ぜていくのがポイントだ。

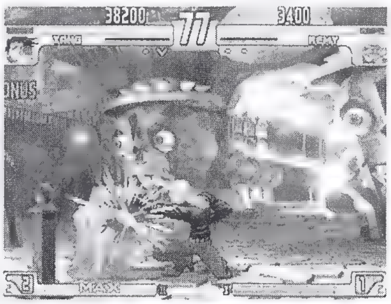
足払いと蟷螂斬でブロッキング方向を散らしつつ連係を組み立てていこう。もちろん、この連係での蟷螂斬からもヒット確認連続技が狙える。これにEX蟷螂斬を混ぜるとより効果的だ。

EXを使いまくれ！

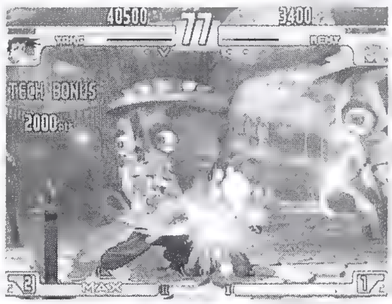
EX蟷螂斬の使用頻度はかなり高く、ヒット確認連続技の「しゃがみ弱Ⓚ×2→EX蟷螂斬」や下段からの連続技（決め打ち）の「しゃがみ中Ⓚ→EX蟷螂斬」に使っていく。また、意外とリーチ（突進力）があるので、通常技が届かないような中距離からの突進技としても使える。ガードされても間合いが離れ、追加入力によって攻撃回数に変化をつけられるので、実際に反撃を受けることはそうない。思い切りよく使っていこう。



雷撃蹴からの主軸は「近距離中Ⓟorしゃがみ中Ⓚ→弱蟷螂斬」からのヒット確認連続技だ



蟷螂斬のガード後は絶好のブロッキングポイントでもある



ヒット確認や中距離からの突進などに大活躍のEX蟷螂斬！　攻撃力とスタン値も高いぞ！

通常技のセレクト

ジャンプ防止も重要

地上戦で使用頻度の高い通常技は、蟷螂斬への連続技に使うしゃがみ中Ⓚと近距離立ち中Ⓟ、固めやヒット確認連続技に使うしゃがみ弱Ⓚ、牽制&ジャンプ防止の遠距離立ち中Ⓚと遠距離立ち強Ⓟ、などが挙げられる。

近距離立ち中Ⓟとしゃがみ中Ⓚについては、上でも説明したとおり、蟷螂斬を使ったヒット確認連続技に使っていく。

しゃがみ弱Ⓚは、ヒット確認連続技の「しゃがみ弱K×2→EX蟷螂斬or雷震魔破拳or転身穿弓腿」や、しゃがみ弱Ⓚ1から2発で固めておいて「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」や投げ、雷撃蹴など、下段かつヒットやガード時にあまり間合いが離れないことを利用し、連係に幅を持たせるために使っていく。

遠距離立ち中Ⓚ&強Ⓟは、しゃがみ弱Ⓚ1〜2発のあとなど、相手がこちらの接近戦を回避し、いったん仕切り直そうとするジャンプに対して効果的。とくに画面端に追い込んだ状況では、強いプレッシャーを感じた相手がジャンプで脱出しようとするケースが非常に多いので、「しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中Ⓚor遠距離立ち強Ⓟ」といったジャンプ防止連係が役に立つ。また、しゃがみ中Ⓚが届かないような間合いでの牽制技として使われることも多い。使用頻度が高いのは、空振り時のスキが少ない遠距離立ち中Ⓚだが、判定や攻撃力で上回る立ち強Ⓟも十分利用価値は高い。ただし、狙いは接近戦にあるので、中距離戦につきあうフリだけして上から攻めることをオススメする。



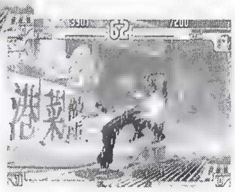
至近距離での上段（下段ブロッキング不能）に最適の近距離立ち中Ⓟ。基本は、やはり蟷螂斬につなぐこと



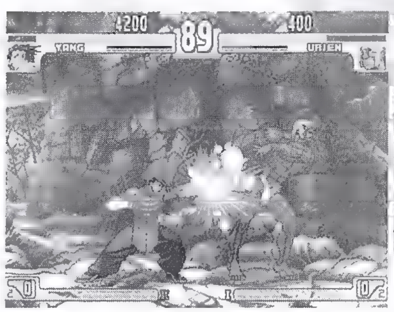
下段の選択肢としてもっとも多用するしゃがみ中Ⓚ。これからも蟷螂斬を狙っていく



雷撃蹴のあとや起き攻めに多用するしゃがみ弱Ⓚ。しゃがみ弱Ⓚ2発からのヒット確認EX蟷螂斬は強力な武器になるぞ！



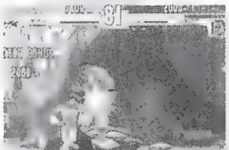
ジャンプ防止にもっとも適している遠距離立ち中Ⓚ。制空権を握るためにもこれは欠かせない



牽制技として有効な遠距離立ち強Ⓟ。相手が動こうとするところに置いておくように使おう

対空性能はイマイチ

遠距離対空としては、対空ブロッキング以外では遠距離立ち中Ⓚくらいしか対空技がない。これしかないとなれば、必然的に空中ブロッキングもされやすいので過信は禁物。こういった間合いでは、先読みも含めた昇りジャンプ攻撃を交ぜていくことが大切だ。判定の強いジャンプ強Ⓚをメインにし、空中ブロッキング対策にもなる空中ＴＣ（斜めジャンプ中Ⓚ→中雷撃蹴）を交ぜていこう。対空ブロッキングのあとは、手堅く（空中ヒット）立ち中Ⓟや、リターンを重視した「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」を狙おう。



ブロッキング後に手堅く立ち中Ⓟ。着地を待たずに反撃しよう

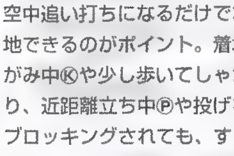


打点が低いと間に合わないが、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」はガードされてもOKだし、当然ヒット確認連続技も狙える

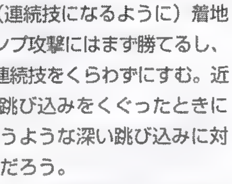
近距離対空には、近距離立ち中Ⓚと対空ブロッキングを使っていく。もちろん、昇りジャンプ攻撃も有効だ。近距離立ち中Ⓚには、ハイジャンプキャンセルを仕込んでおき、ヒットしてもブロッキングされてもとりあえず前ハイジャンプしてジャンプ強Ⓚを狙っていこう。

近距離立ち中Ⓚがヒットしたらジャンプ強Ⓚが空中追い打ちになるだけでなく、そのあと先に着地できるのがポイント。着地点も近いので、しゃがみ中Ⓚや少し歩いてしゃがみ弱Ⓚなどを重ねたり、近距離立ち中Ⓟや投げを狙うのもいい。対空ブロッキングされても、すぐにジャンプ強Ⓚを出すようにしておけば、（連続技になるように）着地につながる遅めのジャンプ攻撃にはまず勝てるし、手堅い早めの攻撃には連続技をくらわずにすむ。近距離立ち中Ⓚは相手の跳び込みをくぐったときにも有効だ。めくりを狙うような深い跳び込みに対して狙っていくといいだろう。

対空ブロッキング後は、近距離立ち中Ⓟや近距離立ち中Ⓚ、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」や投げを狙っていく。近距離立ち中Ⓚのあとは、前ハイジャンプ強Ⓚからの着地攻めにいこう。



ハイジャンプを仕込んでおき、ヒット、ブロッキングに関わらず、前ハイジャンプから強Ⓚを狙う

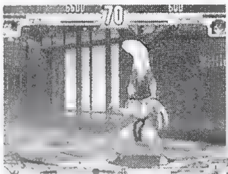


ジャンプ強Ⓚのヒット後は着地攻めのチャンスだ！

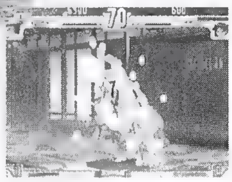
前方転身後の追い打ち

前方転身後は、「しゃがみ中Ⓚ→強蟷螂斬×3」が追い打ちの基本で、「しゃがみ中Ⓚ→EX蟷螂斬×5」にするとスタン値と攻撃力が（立ち中Ⓟ1発弱くらい）増す。ゲージにゆとりがあるか、スタンしそうならEX版を使ってもいいが、投げからの攻撃補正がかかっているため、通常時のEX蟷螂斬のためにゲージを温存しておくのも手だ。

スーパーアーツが雷震魔破拳や転身穿弓腿なら、「しゃがみ中Ⓚ→雷震魔破拳or転身穿弓腿」を狙っていく。やはり攻撃力の補正はキツイがこれで体力の約4分の1（相手＝リュウ）を奪えることを考えれば狙う価値はある。転身穿弓腿は雷震魔破拳に比べれば大幅に攻撃力は落ちるが、それでもEX蟷螂斬以上の攻撃力はある。あくまでも通常時のEX蟷螂斬を重視するなら無理に使う必要はないが、転身穿弓腿のあとは起き攻めもしやすいので使っていくことをオススメする。



前方転身からは「しゃがみ中Ⓚ→強蟷螂斬×3」基本だが、

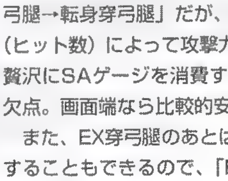


EX穿弓腿を狙ってみるのも面白い。立ち弱Ⓟからキャンセル快跑で裏回りも狙えるぞ

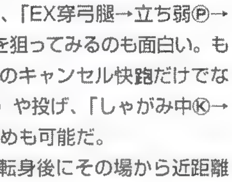
転身穿弓腿で最大ダメージを狙うなら、「EX穿弓腿→転身穿弓腿」だが、転身穿弓腿の当たり方（ヒット数）によって攻撃力に差が生じてしまう。贅沢にSAゲージを消費するわりに不安定なのが欠点。画面端なら比較的安定度が高い。

また、EX穿弓腿のあとは、立ち弱Ⓟで追い打ちすることもできるので、「EX穿弓腿→立ち弱Ⓟ→快跑」での裏回り連係を狙ってみるのも面白い。もちろん、立ち弱Ⓟからのキャンセル快跑だけでなく、旋風脚（➡＋中Ⓚ）や投げ、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」などの着地攻めも可能だ。

相手がQなら、前方転身後にその場から近距離立ち中Ⓚがヒットするので、「近距離立ち中Ⓚ→中穿弓腿→立ち弱Ⓟ」という追い打ちが可能。わざわざEX穿弓腿を使わなくても、前述と同様の連係が可能となるわけだ。



相手がQなら、その場から近距離立ち中Ⓚがつながる。ちなみに、ハイジャンプ強Ⓚにもいけるが、ダメージは基本追い打ちのほうが上



「近距離立ち中Ⓚ→中穿弓腿」のあとはEX穿弓腿同様、立ち弱Ⓟで追い打ち可能だ

快跑の使いどころ

快跑は、その素早い移動から投げや「しゃがみ弱Ⓚ×2→EX蟷螂斬」、「しゃがみ中Ⓚ→蟷螂斬」などにいくわけだが、使い所としては、「あ、やべぇ！　くらいすぎだよ！」とか「うわ！　スタンしそう！　ガード固めなきゃ」といった、相手の意識（＝モード）の変わり目こそが狙い目となる。雷撃蹴で猛烈なラッシュをかけ、相手の情報処理速度が追いつかなくなったときなどもチャンスだ。

快跑の移動中は、ヤンが完全に消えている一瞬だけが無敵で、それ以外にはすべてやられ判定がある。端に追い詰められたり、キツイ連係を回避するための防御的な移動手段としてはあまり適していない。

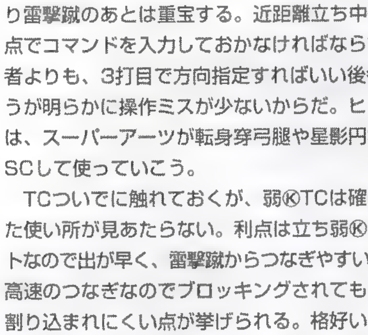


攻めのなかでこそ真価を発揮する快跑。相手の意識の移り方を読むべし

ターゲットコンボには頼らない

「近距離中Ⓟ→蟷螂斬」の方がガードされても連係がつなぎやすいため、中ⓅTCの使用頻度は低いが、相手の表に落ちるか裏落ちるか分かりにくいめくり雷撃蹴のあとは重宝する。近距離立ち中Ⓟの時点でコマンドを入力しておかなければならない前者よりも、3打目で方向指定すればいい後者のほうが明らかに操作ミスが少ないからだ。ヒット時は、スーパーアーツが転身穿弓腿や星影円舞ならSCして使っていこう。

TCついでに触れておくが、弱ⓀTCは確固とした使い所が見あたらない。利点は立ち弱Ⓚスタートなので出が早く、雷撃蹴からつなぎやすい点と、高速のつなぎなのでブロッキングされても比較的割り込まれにくい点が挙げられる。格好いいので使っていきたいが、やはり趣味の色が濃いと思われる。弱ⓀTCの後は、相手が動こうとするならすかさずEX蟷螂斬で突っ込み、止まっているようなら弱快跑からの投げにいくのもいい。



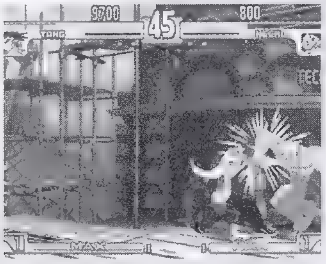
雷撃蹴～近距離中Ⓟにつないだあとは、ガードされたあと攻めが継続できない中ⓅTCよりもキャンセル蟷螂斬につないだほうがいい

恐怖のカウンター雷震魔破拳

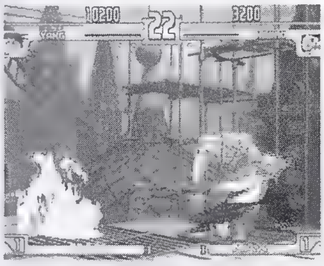
ヤンのスーパーアーツのなかで突出した攻撃力の高さを有し、攻撃発生までは完全無敵。しかも、ガードされてもスキがないどころか、こちらのほうが（1フレームではあるが）有利な状況となる。欠点は、8フレームという攻撃発生の遅さと、最大1というストック数の少なさ。空中ヒットだとヒット数が少なく、最大の利点である攻撃力の高さが生かせないという点。

狙い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱Ⓚ×2からのヒット確認」、「スキの大きい技への反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」や「割り込み」などが挙げられる。無敵で跳び込みをスカし着地のスキを狙うことも可能だが、着地のスキにキッチリ当てるのはなかなか難しい。中ⓅTCからは確定だがカス当たりなので使う必要はない。

注意してほしいのが、攻撃発生の遅さゆえに、慣れた相手だと暗転後にブロッキングされてしまうという点。いかに反撃を受けないといっても、それはガードさせせられたらの話。ブロッキングされたらやはり反撃は免れない。最大ストック数が1で、確定状況が少ないだけに、いざSAゲージが溜まると慎重になりがち。あまりに雷震魔破拳を意識しすぎるとどうしても動きが堅くなってしまうので、普段から相手の連係を観察し、思い切った割り込みやブロッキング後の反撃などに使っていくことが大切だ。



ブロッキングしやすく、キャンセル幅の広い白虎から「ブロッキング確認SA」も効果的



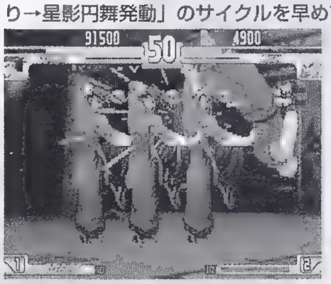
快跳からの投げと思わせて、雷震魔破拳!! 思わず手を出してしまう状況だ

SA抜きの腕が問われる星影円舞

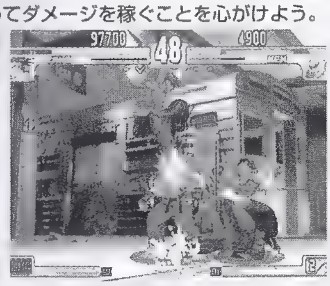
本体の行動をトレースする2体の分身が付くわけだが、発動時のスキが大きいので、相手をダウンさせて使うことが大切。中ⓅTCヒット時にキャンセルをかけて使ったり、膝蹴り（ニュートラル+投げ）から使っていこう。

膝蹴りから使う場合は、投げ終わった瞬間に使えば、発動時の時間停止のおかげでクイックスタンディングされにくくなるぞ。中ⓅTCから使った場合は、クイックスタンディングされなければ、前ハイジャンプから強雷撃蹴を使えば分身がめくってくれる。もし分身の雷撃蹴にブロッキングされても、本体はブロッキングの効果を受けないので、そのまま攻め続けることができるぞ。膝蹴りから発動した場合も、めくり雷撃蹴を狙っていこう。分身の雷撃蹴と本体のしゃがみ中Ⓚなどで挟撃してガードを混乱させ、「しゃがみ中Ⓚ+弱蟷螂斬×α」やP17で紹介した星影円舞連続技などを狙っていこう。

タネを明かすと、分身との挟撃は「本体のヤンに対してガードをすればいい」のだが、これを知らなければかなりくらってくれるはず。ただ、分身の攻撃力が恐ろしく低いので、1回あたりのダメージはかなり低い。さいわい、SAゲージが短く、アッという間にゲージがたまるので、「ゲージため→膝蹴り→星影円舞発動」のサイクルを早めてダメージを稼ぐことを心がけよう。



膝蹴りを「ガスガスッ！」と入れ、手を離したら星影円舞発動！



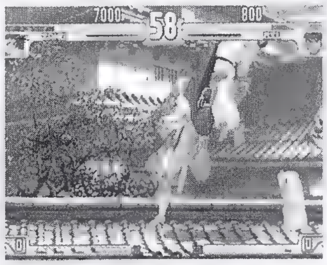
めくり雷撃蹴としゃがみ中Ⓚで挟撃！さて、ガードはどっち!?

大安定の転身穿弓腿

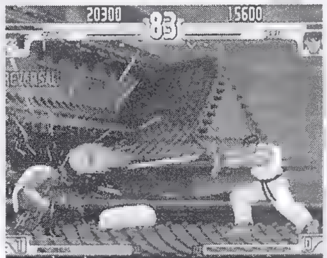
出かかりに無敵を持つだけでなく、攻撃発生の早さと突進時の姿勢の低さ、最大ストック数が2であることが転身穿弓腿の利点。ガードされた時のスキが大きく、ダメージが低いというのが欠点といえるが、それを補って余りある使いやすさがある。

使い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱Ⓚ×2からのヒット確認」、「反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」、「割り込み」、「対空」などが挙げられる。

反撃に関しては、攻撃判定の発生が早いため、雷震魔破拳よりもはるかに多くの技に反撃が可能。知識と熟練度によってかなり使い所が増すはずだ。ヒット後の起き攻めもしやすいぞ。対空に使う場合は、前転の1、2回転目で拾うわけだが、地を這うように高速で突進するので、よく引きつけてから使おう。対空に乏しいキャラだけに、覚えておけばいざというときに頼りになるぞ。また、転身穿弓腿なら中ⓅTCからキャンセルで使っても（攻撃力は低いが）しっかり拾える。姿勢の低さを利用し、飛び道具に反撃するのも大切だ。撃ってきそうな気配を感じたらレバー入力しておき、撃つモーションが見えたらボタンを押そう。最大ストック数が2あり、それなりにSAゲージも長いことから、EX蟷螂斬にゲージを消費できるという利点も大きい。



攻撃発生が早く、雷震魔破拳より反撃できる技が格段に多い。リープの終わり際からもつながるぞ

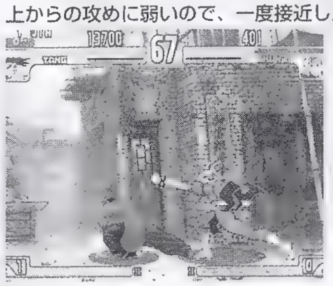


飛び道具の下をくぐれる利点も大きい。電刃波動拳を重ねられても大丈夫

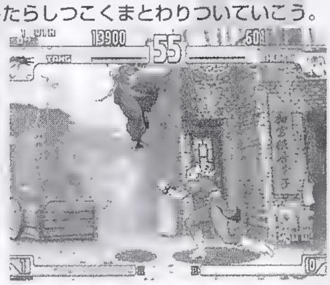
苦手とするキャラへの対策　vs春麗ワンポイント

恐ろしいまでの判定の強さとリーチの長さでこちらの前進を阻む春麗。中距離での技の差し合いでは勝てる見込みがないので、基本的には空から攻める。ただし、「上からしかこない」と思われると、それだけ跳び込みが困難になるので、やはり地上戦に付き合うフリぐらいはしなくてはならない。

地上戦でやっかいなのは立ち強Ⓟと発頸。立ち強Ⓟには、それが当たらない間合いから「踏み出す足を狙ってしゃがみ強Ⓚを当てる」ようにしたい。発頸に対しても同様だ。注意したいのは、しゃがみ強Ⓚをガードされるような間合いまで踏み込むと、今度はこちらのしゃがみ強Ⓚが発頸に潰される間合いに入ってしまうという点。春麗が（技を出して）足を踏み出すと当たる位置を覚えることが大切だ。また、相打ちが多く、一方的な発頸のヒット時のリスクが高いので多用できないが、それぞれにはこちらの遠距離立ち強Ⓟも決して相性は悪くない。相手がスタンしそうなところで狙っていくといいだろう。ユンのように絶招歩法や鉄山靠を持っていないので、間合いを見切って足払いでダウンを奪うしかないのだ。跳び込み時に、スカし雷撃蹴を警戒して発頸を置く相手には、その頭を叩くようなジャンプ強Ⓟが有効。春麗は上からの攻めに弱いので、一度接近したらしつこくまとわりついていこう。



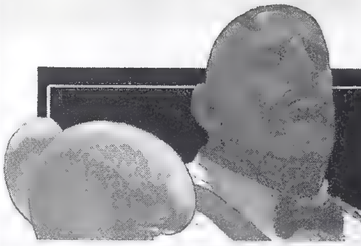
立ち強Ⓟや発頸の「踏み出した足」を狙え！



あまり地上戦に熱くならず、対空の警戒が緩んだらすぐに雷撃蹴へ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

キミはインファイター？それともアウトボクサー？　　TEXT：善之字元帥



FIGHT A NEW RIVAL!! ダッドリー 対戦攻略

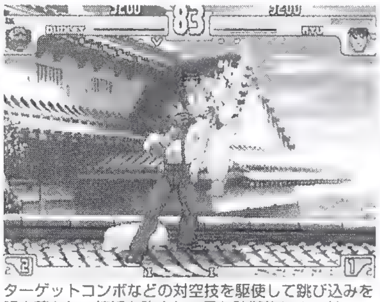
近寄ってしまえばラッシュの強いダッドリーだが、アウトレンジでも勝負できる相手に対しては無闇に近寄らず、リーチのある技で蜂の巣にするというのも立派な戦術だ。遠近どちらの距離でも闘えるパーフェクトボクサーを目指せ！

ダッドリーの基本となる3モードを理解する

Defensive ⟷ Offensive

対空迎撃モード

地上戦を放棄した相手の跳び込みを撃墜するモード。ストⅢにはブロッキングという防御手段があるため対空を完全にするのはなかなか難しいが、ダッドリーに関しては話が別である。相手が跳んでくることさえわかっていれば、ターゲットコンボをはじめとする豊富な対空技で撃墜するのは容易なのだ。ただし、差し合いモードに集中しているときに跳び込まれれば、やはり完全に対応するのは無理なので、そのあたりのバランス感覚はきちんと養っておくこと。

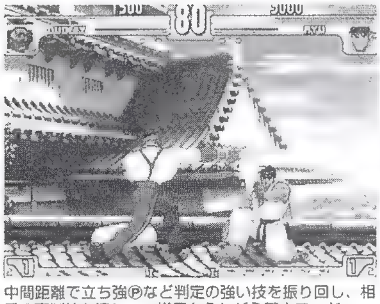


ターゲットコンボなどの対空技を駆使して跳び込みを叩き落とし、接近を許さない最も防御的なモード

差し合いに負けた相手は跳び込んでくるので……

差し合いモード

相手の力量を計る基本モード。ダッドリーは強い足払いに恵まれていないため、こちらの攻撃を当てにいくというより、判定の強い技をばらまいて相手の技を「潰す」というのが主な狙いになる。このモードで打ち負けた相手はジャンプから接近しようとすることが多いので、対空迎撃モードへと移行しよう。逆に、もしも打ち負けるようなときは無理に付き合わず、こちらからダッキングやジャンプを駆使して近寄り、接近戦モードへと持ち込んでいくとよい。

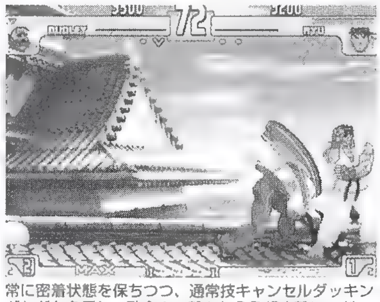


中間距離で立ち強Ⓟなど判定の強い技を振り回し、相手の牽制技を潰しつつ様子をうかがう基本モード

差し合いで勝てなければ接近戦へと持ち込む！

接近戦モード

スキの小さい通常技やダッキングなどの移動技を中心に巧妙な連係を組んで、常に相手との距離を一定以内に保ちつつ闘うモード。ガードを固めがちな相手には投げでダウンを奪い、手を出しがちな相手にはブロッキングからの連続技で致命傷を与えるのが主な狙いとなる。お互いの技が常に届く状態での戦闘となるため非常にリスキーだが、ボクサーの真価はこういったクロスレンジでこそ問われる。相手の防御が追いつかないくらいの手数で圧倒してやろう。



常に密着状態を保ちつつ、通常技キャンセルダッキングなどを多用し、致命の一撃を与える超攻撃モード

スーパーアーツ選択はファイトスタイルに影響を及ぼす！

上に挙げたように、ダッドリーはおおまかに3つの攻撃モードに意識を振り分けながら闘っていく必要がある。それぞれのモードに依存する割合は、対戦相手のスタイルやキャラによって変わってくるのは当然として、自分が選択したスーパーアーツによっても変わることを覚えておこう。

まず、ロケットアッパーを選択した場合は、対空迎撃モードが非常に強力になる。これは、跳び攻撃に対して直に叩き込むことはもちろん、いったん通常技対空を当ててからの空中コンボとして使ってもかなりのダメージになるからである（コンボ途中で相手を落としてしまうこともあるが、ダメージが高い部分はヒットするので、それほど問題ない）。ロケットアッパーを使うなら、この効果を最大限に活かすために、じっくり闘って地上を制圧し、相手を跳ばせるように立ち回ろう。

次に、ローリングサンダーを選択した場合は、単発の立ち強Ⓚヒット確認からの連続技と返し技としての性能の高さにより、地上戦が強化されるというメリットがある。ダメージも素晴らしく高いので、一撃の怖さもあると言えるだろう。だが、ゲージストックが1本しかないため、スーパーアーツ放出直後の相手の逆襲に不安要素が残る。ゲージＭＡＸ状態を長時間キープし、抑止力としての怖さがあってこそのローリングサンダーなので、ブロッキングに成功したあとの連続技にはＥＸ必殺技を使い、ＳＡゲージの完全消費を防ぐこと。

最後のコークスクリューブローについては、返し技にもそこそこ使えるし、割り込みや空中コンボにも使えるという汎用性の高さが魅力だが、やはり最も活用できるのはショートスイングブローＳＡキャンセルの連続技としてだろう。特に、接近戦で相手の投げ失敗ポーズ狙いからの連続技には最適のスーパーアーツである（外したときのリスクを考えると他のスーパーアーツでは腰が引けてしまうのだ）。これらのことから考察すると、コークスクリューブローは密着状態で闘う時間が長いほど有利になるスーパーアーツといえる。ダメージの低さをチャンスの多さでカバーするためにも、積極的に接近してどんどん選択を迫ろう。

このように、ダッドリーのスーパーアーツにはどれも選択するだけの価値がある。ただし、注意しなければならないのが、いつも愛用しているスーパーアーツを他のものに変えてみたとき、一時的に低下する勝率を変更したスーパーアーツのせいにしないこと。それぞれのスーパーアーツにはそれぞれに合った戦術のバランス（どのくらい攻めてどのくらい守るかの匙加減とも言える）が必要とされるため、すべてのスーパーアーツをマスターするにはかなりの修練が必要とされるのだ。

POINT:

●ダッドリーはどのスーパーアーツも選択の余地アリだが、それぞれの性能を十分に引き出すためには、何を選んだかによって攻撃の積極性／消極性を変化させていく必要があるということを理解した上で対戦に臨もう。

差し合いモードで相手の様子をうかがう

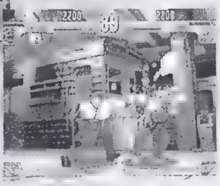
それでは、ここからは基本3モードの説明に入ろう。最初に説明するのは、地上戦で相手の力量を計る「差し合いモード」について。

冒頭でも述べた通り、このモードの目的は判定の強い技をばらまき、相手の技を潰すこと。このとき、ただ技をばらまくだけではなく、相手を端に追い込むように闘うのが理想的だ。実際に使う技としては、次のようなものが挙げられる。

①立ち中Ⓟ／そこそこリーチがあり、回転力もある。基本的にしゃがんでいる相手には当たらないが、実は逆にそれこそが真の狙い目。この技に反撃しようとした相手はリーチの長い足払いを差し込もうとするはずなので、そこに立ち強Ⓟを叩き込むのだ。



回転力があり、判定も強い立ち中Ⓟで牽制していると、相手は足払いを差し込むために接近してくるので……



しゃがんでいる相手にも当たる立ち強Ⓟや➡＋強Ⓟがヒットする、というのが差し合いの基本だ

②立ち強Ⓟ／単にリーチのある牽制技として使ってもいいが、しゃがんでいる相手にも当たるため、前述の立ち中Ⓟを潰そうとしゃがんだ相手に当てるのがメインの使い方。ただし、攻撃判定はパンチの先端になるにしたがって細くなっている（＝しゃがんでいる相手に当たりづらくなる）ので、過信は禁物。

③➡＋強Ⓟ／踏み込みつつ攻撃する技だが、立ち強Ⓟよりしゃがんでいる相手にも当たりやすくなっているようだ。そのため、足払いを潰す目的には立ち強Ⓟより信頼度が高いといえる。また、こちらの通常技を見切って踏み込もうとする相手は、発生の遅さが功を奏し、向こうから勝手に食らってくれることも多い。その反面、この技に合わせて跳び込まれると危険なので、使用頻度には気をつけよう。

④しゃがみ中Ⓟ／相手の接近を阻止するために使う技。ダッドリーの技にしてはクセがなく扱いやすいが、上段／下段どちらのブロッキングでも取られてしまうデメリットもあるので、接近防止をこの技ばかりに頼っていると手痛い反撃を受けることになる。

とりあえずは、これらの技を使って地上戦を闘ってみよう。よほど相手の熟練度が高くないかぎりは、ダッドリーのペースで試合が進むはずだ。そして、地上戦でこちらが優勢に立っているようなら、無理して相手に接近せず、差し合いモードのままじりじりと体力を削っていくのが効率的。地上戦を嫌って跳び込んできた相手は、対空兵器で迎撃してやろう（対空迎撃モード参照）。

逆に、もしも地上戦でこちらが押されるようなときには、こちらから接近戦を挑んでいく。ダッドリーの場合、接近する手段はいくらでもあるので（接近戦モード参照）、跳び込みばかりを多用して単調にならないように気をつけよう。

POINT:

●地上戦は相手の力量を計るという重要な役割を果たす。地上戦の結果によって、より攻撃的な接近戦モードへと移行するか、このまま地上戦を継続しつつ、やや待ち気味に対空迎撃モードへと移行するかを判断しよう。

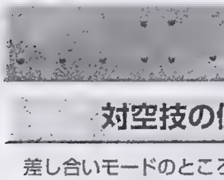
体力差を盤石にする対空迎撃モード

対空技の使い分け

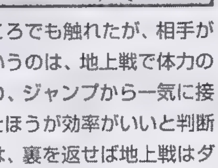
差し合いモードのところでも触れたが、相手がこちらに跳んでくるというのは、地上戦で体力の削り合いという展開より、ジャンプから一気に接近してラッシュをかけたほうが効率がいいと判断したためである。これは、裏を返せば地上戦はダッドリーに分があるということなので、きっちり対空技で撃墜して体力差を盤石にしたい。幸い、ダッドリーの対空技は全キャラ中でも屈指の強さなので、以下に挙げるものをうまく使い分ければ、そうそう全てブロッキングされることはない。

①ターゲットコンボ：立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ

最も多用する対空技。初段の立ち中Ⓚは対空性能が高く、たいていの攻撃はこれで撃墜できるし、ブロッキングされても続く強Ⓚと強Ⓟが反撃を防いでくれる。もしもすべてブロッキングしてくるような強者と対戦するときには、ターゲットコンボを途中で切り、着地を投げてみるのも一興。



ターゲットコンボ始動技の立ち中Ⓚは対空性能が高い。もしもこの技を空中ブロッキングされたとしても……



続くターゲットコンボの強Ⓚと強Ⓟが相手の反撃を防いでくれる。最も安全性が高い対空兵器と言える

②しゃがみ強Ⓟ

いぶき、まことのジャンプ中Ⓚなど、こちらの立ち中Ⓚが潰されやすい攻撃に対して狙う技。早出しを心がけ、拳の先端部分を当てるように使おう。ただし、相手に空中ブロッキングされると反撃を受けやすいので、この点には注意したい。

③EXジェットアッパー

ブロッキングされたときのスキは膨大だが、無敵時間があるのでここぞというとき頼りになる。

④➡＋中Ⓚ→キャンセル強ジェットアッパー

相手のジャンプ攻撃をブロッキングしたあとに狙っていきたい対空コンボ。ダメージが大きい。

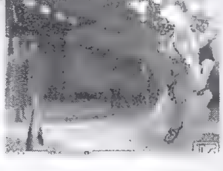
跳んできた相手を撃墜することだけに関して言えば、ダッドリーの対空技はこの4種類だけで十分だが、問題は跳び込みと地上戦への意識の振り分けかたである。こちらが地上戦に集中しているときに跳び込まれれば、反応が遅れてジャンプ攻撃をガードせざるを得ないし、逆に跳び込みばかりを警戒していれば、本来勝てるはずの地上戦で負けてしまう可能性もある。対空／地上のバランス感覚はきちんと意識しながら闘っていこう。

対空のダメージをさらに増やす！

ここで、対空技で相手を撃墜した時、さらに追加ダメージを増やす方法について説明しよう。具体的には、通常技（ジャンプ攻撃を含む）で相手を撃墜したら、ダッキングなどで近寄ってコークスクリューブローかロケットアッパーを叩き込むというもの。しゃがみ強Ⓟで撃墜したあとが特に狙いやすいが、画面端ならあらゆる技から狙っていくことが可能だ。一応、相手はブロッキングのみ可能だが、すべてブロッキングするのは難しいので、積極的に狙っていくだけの価値はある。



しゃがみ強Ⓟなどの通常技で撃墜したあと、相手がダッキングで接近できる位置に落ちていくのが見えたら……



SAⅠかⅢで追い打ちが狙える。一応、相手はブロッキング可能だが、そうそう反撃されることはないハズ

POINT:

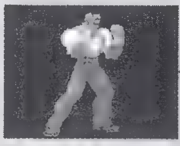
●ダッドリーの対空技は非常に強く、きちんと使い分ければ撃墜率はかなり高くなるが、地上戦に集中している時に跳び込まれれば反応できなくて当然。相手の心理を読んで地上戦／対空迎撃のバランスを変えていこう。

これぞダッドリーの真髄！ 接近戦モード

ショートスイングブローの性質

モーションの連続図解

①その場で停止



最も危険な瞬間。投げ、打撃ともに食らってしまうが、この時間は弱〜強で長さが違う

②バックステップ



体を後ろにステップさせるため、投げと立ち攻撃はまず受けないが、足払い系の技に弱い

③踏み込んで攻撃



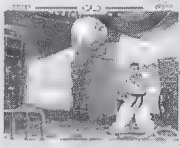
フックで攻撃する。攻撃力が非常に高いため、相打ちでも十分もとが取れるだろう

ボタンの強弱による違い

	発生	バックステップまでの時間	主な用途	ヒット→SAキャンセル可能時間
弱	18	2	バックステップまでの時間を生かし、相手の投げをかわしつつ攻撃する	14（発生まで含めると32）
中	21	3	相手の立ち攻撃をかわしつつ攻撃するのが目的だが、足払いに弱い	14（発生まで含めると35）
強	24	4	バックステップ距離が長く、足払いも空振りさせつつ攻撃できる	14（発生まで含めると38）

代表的な使用例

①空ジャンプ



ショートスイングのコマンドを生かし、空中ブロッキングを入力しつつ相手に跳び込む

②着地ショートスイング



着地と同時にショートスイング。グラップディフェンスを発生させようとした相手は投げ失敗ポーズが出て……

③投げ失敗に反撃！



投げ失敗ポーズ中にショートスイングがヒットする。できればSAキャンセルして大ダメージを狙いたい

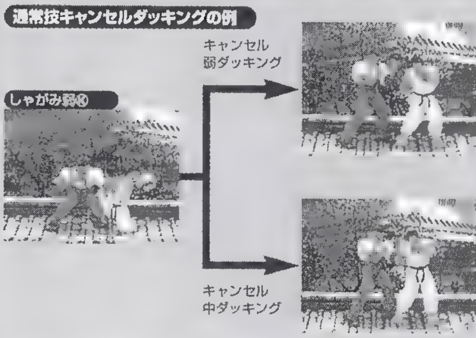
ダッキングの性質

・基本は密着戦で通常技キャンセルから出し、相手との距離を詰めて投げなどの選択を迫るのが目的。ダッキングアッパーやストレートはあまり出さない。

数値特性と移動距離

	総フレーム	通常技をキャンセルして出したあとの間合い
弱ダッキング	18	何からキャンセルして出してもこちらの投げ間合いは残らない
中ダッキング	22	弱攻撃キャンセルからだと投げ間合い内、中攻撃キャンセルからだと微妙で、強攻撃キャンセルからだと投げ間合いは残らない
強ダッキング	25	キャンセル可能なすべての技から出しても投げ間合いが残る

通常技キャンセルダッキングの例



・投げ間合いの外なので、発生の早い打撃やブロッキングが有効となる

・投げ間合い内なので、最速の投げが有効となる

代表的な通常技キャンセルダッキング後の状況

キャンセルする技	ダッキングの種類	ダッキング終了時の硬直差 通常技ガード時	通常技ヒット時
しゃがみ弱Ⓚ	弱	−9	−9
	中	−13	−13
しゃがみ中Ⓟ or ➡＋中Ⓚ	弱	−6	−5
	中	−10	−9
	強	−13	−12
立ち強Ⓚ	弱	−1	+1
	中	−5	−3
	強	−8	−6

・硬直差を見ても分かる通り、基本的にダッキングを使った連係は数字的にもろいものが多いため、何度もダッキングを繰り返すようなことはせず、近寄ったらすぐに選択を迫るほうがよい。

接近するための手段

それでは、いよいよ切り札である「接近戦モード」の説明に入ろう。まず最初に説明するのは、相手に接近するための手段について。

ダッドリーの場合、主に使う接近手段は3種類。

①ジャンプ（ジャンプ攻撃含む）

跳び込みが単調にならないよう、ジャンプ攻撃とブロッキング入力の空ジャンプを使い分けるのが一般的。着地点がこちらの投げ間合い内に収まるように空ジャンプで跳び込めば、実質的に弱・ショートスイングブローと投げで2択を迫ることもできる（囲み参照）。相手に後退されないように、なるべく端に追い詰めてから跳び込もう。

②ダッキング

ダッドリーのダッシュは距離が長く、扱いづらいため、地上からの急接近にはダッキングを使っていく。相手の牽制技に止められやすいというリスクはあるが、ダッキングアッパー／ストレートも併用することでプレッシャーを与えることができるはず。また、ダッキングアッパーを出す際には、毎回スーパーアーツのコマンドまで入力しておき、ヒットを確認したらSAキャンセルして連続技まで叩き込めるように練習しておきたい。

③➡＋中Ⓟ

ダッキングを使うほど距離が離れていないとき、先端を当てるように使っていく技。ガードされてもスキがなく、投げの間合いにも入っていないため、相手は（ブロッキングが怖くて）手を出しづらいというメリットもある。ガードさせた直後、意表を突いてそのまま近寄って投げるのも有効だ。

これら3つの接近手段を活用して密着状態へと持ち込めば、ダッドリーの連係がスタート。間断なく相手を攻め、致命の一撃を叩き込むのだ。

接近戦モードの狙い

実際に接近戦へと持ち込んだら、小回りの効く通常技と、そこからのキャンセルダッキング及びショートスイングブローを中心に、なるべく間合いを離さないように相手を固めるのが基本になる……のだが、実はこの固めはオトリ。真の狙いは、

①相手の割り込みを狙ったブロッキング
②ヒット確認から狙う連続技
③ガードしがちな相手に対する投げ

の3点にある。ありがちなのは立ち強Ⓟなどの間合いが大きく離れる技を当て、仕切り直しになってしまうケースだが、接近戦1回で打撃1発ぶんのダメージでは割に合わない。立ち強Ⓟは控えめにして、狙いは破壊力のあるコンボを当てるか、ダウンを奪って攻めを継続するかに絞り、接近戦での採算がとれるように立ち回ること。

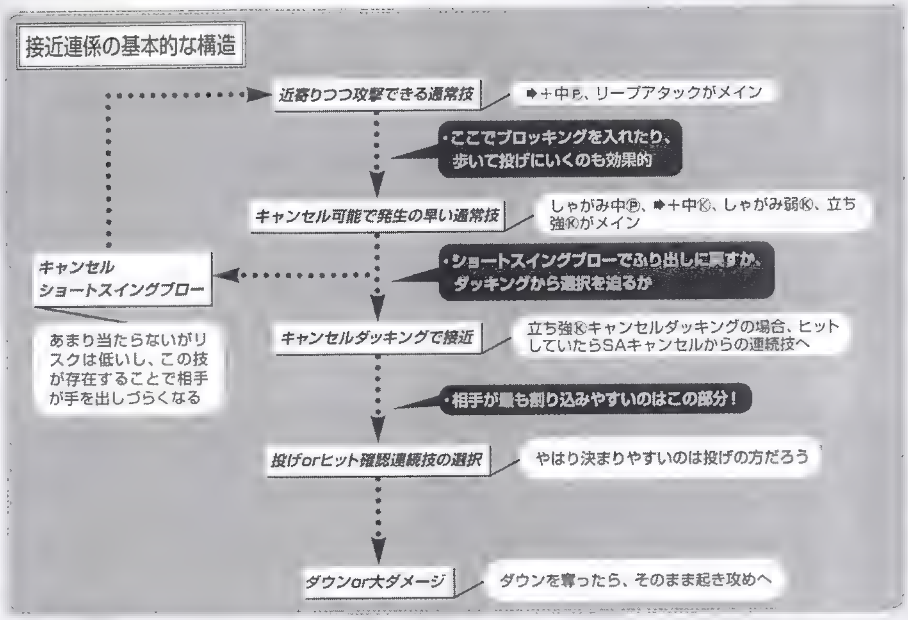
連係の組み立てかた

ここからは、接近戦での連係の組み立てについて説明していこう。ダッドリーの通常技にはキャンセルの効くものが数多く存在するため、連係のバリエーションは膨大な数になるが、基本構造としては右図のようにシンプルなものになる。まずはこれを参照してほしい。

連係のはじめにとりあえず刻んでおきたいのが➡+中Ⓟとリープアタック。これらをガードさせたあとはつなぎにちょうどいい間合いになっているし、直後のブロッキングも非常によく効く。

連係の中核をなすのはダッキングとショートスイングブロー（左ページ囲み参照）。この2つの移動系必殺技は通常技キャンセルから出して相手を幻惑し、本命の選択を当てやすくするのが目的だ。キャンセルをかけていく通常技としては、しゃがみ中Ⓟ・➡+中Ⓚ・しゃがみ弱Ⓚ・立ち強Ⓚの4つが挙げられるが、相手にブロッキング方向を絞らせないように使い分けていくことを忘れずに。

本命の選択肢として狙っていきたいのは、先ほども挙げた連続技&投げだが、ダッドリーの連続技はヒット確認を行いつつ、ガードされていたら連係へと戻せるのが強み（連続技ページも参照のこと）なので、状況によってスムーズに分岐できるように練習しておくこと。また、投げについては、レバー入れ投げとニュートラル投げがあるが、前者はダメージが少し高くて距離も稼げ、後者はスタン値が高い（回復にもよるが）かわりに距離は稼げないという違いがある。使い分けは微妙だが、画面端に追い込むという目的のためには、レバー入れ投げを多めに使ったほうがいいだろう。



起き攻めにひと工夫

ダッドリーで相手からダウンを奪える技は、せっかく当てても距離が離れるものが多いため、画面中央では起き攻めしづらい形になってしまうが、画面端なら話は別である。中でも、画面端でレバー入れ投げを決めたあとなどは相手の起き上がりに技を重ねやすいので、積極的に起き攻めしよう。

また、このとき相手の起き上がりにパーソナルアクションのバラを重ねるという作戦も非常に有効。このバラは削り能力のある飛び道具で、きちんと重ねればガードされてもブロッキングされてもこちらのほうが先に動けるし、ハンパなリバーサル技なら潰してしまうこともある。バラを重ねたあとは中段攻撃の➡+強Ⓚ・下段攻撃のしゃがみ弱Ⓚ×2からの連続技・投げで選択を迫ろう。

POINT:

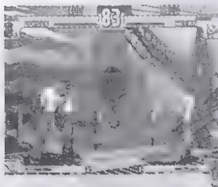
●接近戦モードでは、通常技キャンセルダッキング&ショートスイングブローが連係の主軸となるが、それはあくまでブラフ。相手を幻惑し、本命の「投げ」「ヒット確認連続技」「ブロッキング」の3つをキメていこう。

苦手とするキャラへの対策

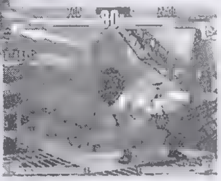
最後に、ここまでの基本戦術が通用しない、いわゆる「苦手キャラ」への対策を挙げておこう。

●ネクロ

リーチが長いため、地上からの接近がほとんど通用しないし、跳び込みからの接近もジャンプ防止の立ち強Ⓚなどが怖くて跳びづらい。さらに、じっと待っているとドリルからの攻めで一気に画面端へ……というのが典型的なハマリパターンだが、実はこれらの技、ほとんどがクロスカウンターで返せる。ネクロ側は遠距離でこの技を見てもそれほど大きな反撃がないので、積極的に使おう。



跳び込みたいけどジャンプ防止技が怖いというときには、とりあえずクロスカウンターを出してみるといい

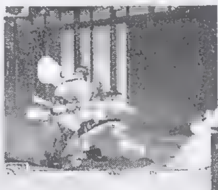


当たればネクロは技を置きづらくなる。距離も離れているため、外してもそれほどリスクはないはずだ

●まこと

地上ではまことの牽制技が強いので、遠巻きにしてあまり手を出さないほうがいいだろう。そうなると向こうは跳び込みから攻めようとするはずだが、このとき厄介なのがジャンプ中Ⓚと剣。前者はこちらのしゃがみ強Ⓟで撃墜できるが、後者はブロッキングするしかないのが苦しいところ。

また、唐草→立ち強Ⓟ→強・疾風を食らってしまった場合、まことは弱・疾風と唐草による選択をかけてくることと思うが、どちらも強・ショートスイングブローで回避できる。覚えておこう。



唐草からの連係は、立ち強Ⓟ→強・疾風を食らったあと最速で強ショートスイングブローを出してみよう

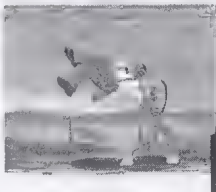


弱・疾風と唐草のどちらがきても、かわして反撃することができる。ただし、正中線5段突きがきたらダメ

●いぶき

いぶきの地上技（特にしゃがみ中Ⓚ）に技を差し込みにいってもあまりいい結果は得られないので、地上戦は遠距離からショートスイングブローを振り回す程度にし、ダメージ源は跳び込みからのラッシュに期待しよう。逆に、最悪なのは接近されて立ち弱Ⓟを刻まれるケースで、座高の高いダッドリーでは脱出しづらい（ブロッキングを狙うにしても、赤ブロッキングになることすらある）。

また、いぶきがしゃがんでいると立ち強Ⓚ→EXマシンガンの連続技が入らないことにも注意。



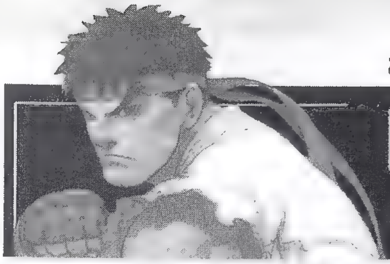
いぶきに対しては、跳び込みからのラッシュが重要なダメージ源。地上戦はあまり付き合わないほうがいい



特に危険なのは立ち弱Ⓟ連打による「固め」。手を出してもロクなことがないので、じっとガマンすること

これぞ！まさしく風林火山!!

TEXT：K—TAN



FIGHT A NEW RIVAL!! リュウ 対戦攻略

波動拳の性能がとてもいいので、リーチの短さをカバーするのに役立つ。相手キャラとの間合いを見切って撃つのだ。その他には、電刃波動拳の総まとめと真・昇龍拳後の追い打ちも検証してみた。

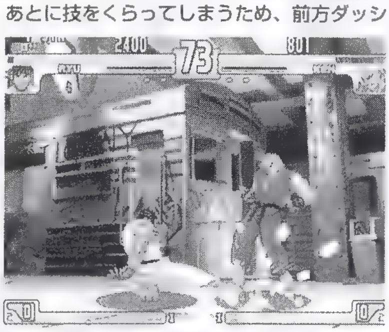
強波動拳としゃがみ強Ⓚを使っていく

リュウというキャラは、実のところあまり牽制技が強いとはいえない。牽制技の出し合いになると、リーチの差で負けることが多い。そこで、強波動拳としゃがみ強Ⓚを使っていこう。

強波動拳を使う時は、しゃがみ強Ⓚがぎりぎり届かないぐらいの間合いで出すようにしよう。この間合いで強波動拳を撃つと、相手キャラのジャンプ途中や牽制技の出かかりにヒットさせやすい。ブロッキングをされてもいいから、思い切って撃とう。強波動拳を撃つ前に相手キャラの牽制技をくらってしまう場合は、間合いを少し広めにとって、ときおり後方ダッシュを混ぜていこう（リーチのある技を出されるとくらう場合がある）。もちろん、後ろに歩いて牽制技をかわすことができれば、相手キャラの技の戻るモーションを狙って前方ダッシュで接近し、ラッシュにもちこむ戦術もある。ただ、相手側も牽制技は当てるように出してくるので、かわすのが厳しいこともある。また、前方ダッシュのタイミングが遅いと結局接近したあとに技をくらってしまうため、前方ダッシュの代わりに強波動拳を使ったほうが安全だ。



この間合いで強波動拳を撃つ。威力とスタン値は低いが、くらう側は嫌なものだ



このように、足の先がギリギリに当たるようにして出すといい感じだ

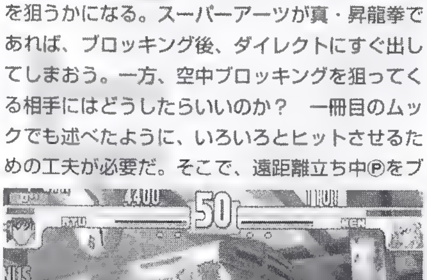
強波動拳を使いこなせるようになったら、今度は勇気をもって1歩踏み込み、しゃがみ強Ⓚを出しにいこう。しゃがみ強Ⓚは、ガードさせると確かに突進型のスーパーアーツに反撃されてしまうが、それでも使っていける心強い技だ。よって、相手側のスーパーアーツゲージがMAXの時は、使うのを避けるようにしよう。

これであまり牽制技を出さなくなってきたら儲けもの。ダッシュで急接近し、しゃがみ弱Ⓚかリープアタックのどちらかを選んで攻撃する。それでもガードの比率が高くなり、画面端に追いやられてしまうのは否めないだろう。追い込まれたら、スキを見て巴投げを狙いにいくか、前方ハイジャンプで脱出する。このときジャンプを防止されることも考慮しなくてはならないので、やみくもにハイジャンプしていいというわけではない。この強波動拳を嫌がって、ジャンプさせることができれば作戦成功だ。あとは、対空戦で読み勝つことがカギになる。

対空勝負でダウンを奪え！

相手キャラがジャンプしてきたら、こちらがジャンプ攻撃をブロッキングすべきか、それとも相手が空中ブロッキングを狙っているのかを予測しなければならない。

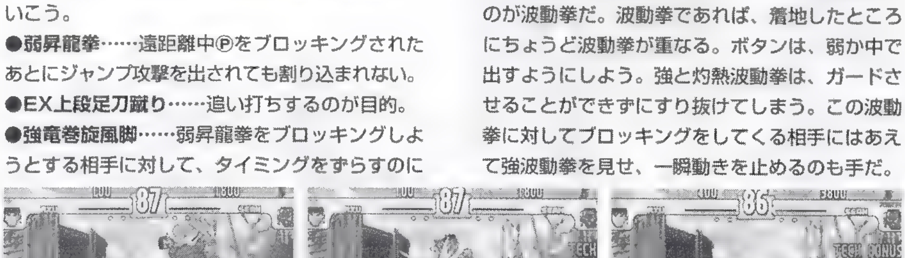
ジャンプ攻撃をブロッキングした場合は立ち中Ⓟ→中波動拳ですぐ落としにかかるか、着地後の攻防でグラップディフェンスを仕込んだ弱昇龍拳を狙うかになる。スーパーアーツが真・昇龍拳であれば、ブロッキング後、ダイレクトにすぐ出してしまおう。一方、空中ブロッキングを狙ってくる相手にはどうしたらいいのか？　一冊目のムックでも述べたように、いろいろとヒットさせるための工夫が必要だ。そこで、遠距離立ち中Ⓟをブロッキングさせて、なおかつキャンセルをかけて必殺技を出してみよう。必殺技は、弱昇龍拳、EX上段足刀蹴り、波動拳、強竜巻旋風脚、EX竜巻旋風脚などが挙げられる。対空技にしゃがみ強Ⓟを使わないのは、引きつけて出そうとするとジャンプ攻撃に一方的に負けてしまう傾向が強いためだ。だが、キャンセルをかけるためには引きつけなくてはならない。これが使わない理由だ。使う時は早めに出すことになる。



このあと無理に昇龍拳は狙わず、遠距離立ち中Ⓟ→中波動拳でいい。真・昇龍拳だけは直接出しにいこう

それでは、必殺技を使い分ける理由を説明していこう。

●弱昇龍拳……遠距離中Ⓟをブロッキングされたあとにジャンプ攻撃を出されても割り込まれない。
●EX上段足刀蹴り……追い打ちするのが目的。
●強竜巻旋風脚……弱昇龍拳をブロッキングしようとする相手に対して、タイミングをずらすのに最適だ。これにEX竜巻旋風脚を混ぜれば、さらに混乱させることができる。
●波動拳……基本的に使い分けるのは弱昇龍拳と強竜巻旋風脚でいいのだが、相手が遠距離立ち中Ⓟの空中ブロッキングに失敗すると、こちらは非常に困ってしまう。失敗されるとキャンセルして出した必殺技が不発してしまい、弱昇龍拳のスキにはショーンのハイパートルネードやダッドリーのローリングサンダーが入り、竜巻旋風脚にいたっては着地に反撃されてしまう。そこで登場するのが波動拳だ。波動拳であれば、着地したところにちょうど波動拳が重なる。ボタンは、弱か中で出すようにしよう。強と灼熱波動拳は、ガードさせることができずにすり抜けてしまう。この波動拳に対してブロッキングをしてくる相手にはあえて強波動拳を見せ、一瞬動きを止めるのも手だ。



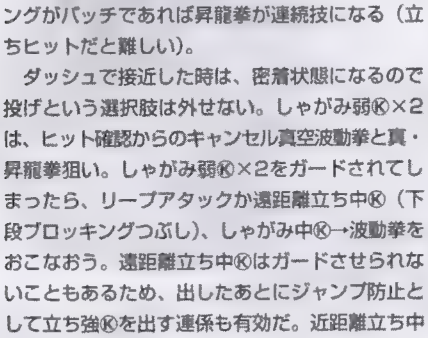
跳んできたら直接昇龍拳は狙わず、遠距離立ち中Ⓟをブロッキングさせてしまう。もちろん、キャンセルをかけて必殺技は出しておくようにする、ダメージ重視なら強竜巻旋風脚、安定させるなら波動拳を出せばいい。いろいろ使い分けて翻弄してやろう

ダウンさせたら起き上がりを攻める!

ダウンさせることができたら、今度は起き上がりを攻める番だ。とにかく、密着状態になるまで接近しなくてもいいから、前方ダッシュで近づきプレッシャーを与えよう。一応、ダウンさせずともスキを見てダッシュで接近して攻撃するというのもある。

相手キャラの起き上がりに出していく技は、しゃがみ弱Ⓚかリープアタック。クイックスタンディングを取られるようなら1回ダッシュで接近し、あとは歩いて間合いを調整しよう。必殺技で攻撃してくるようであれば、ブロッキングも混ぜていくようにする。しゃがみ弱Ⓚを選択した場合は、フローチャートの流れで攻めを組み立てることができる。リープアタックはしゃがみ中Ⓚに対してブロッキングを狙う相手に有効だし、逆にリープアタックを予測している相手には、しゃがみ中Ⓚ→波動拳が狙える。鎖骨割り（➡+中Ⓟ）は、リープアタックのように跳ばないため、反応して立ちガードしづらい面がある。もちろん、起き上がりに直接重ねて出すようにしてもいい。リープアタックも早めに出して埋め込むように出し、タイミングがバッチであれば昇龍拳が連続技になる（立ちヒットだと難しい）。

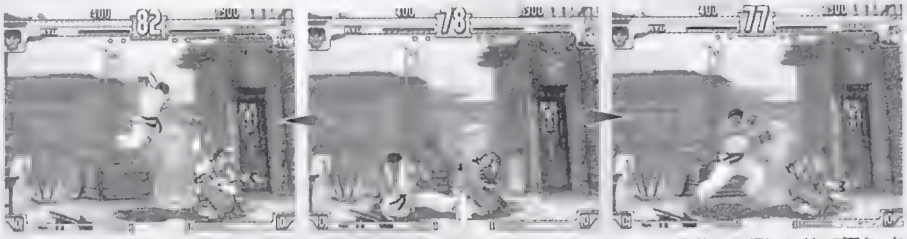
ダッシュで接近した時は、密着状態になるので投げという選択肢は外せない。しゃがみ弱Ⓚ×2は、ヒット確認からのキャンセル真空波動拳と真・昇龍拳狙い。しゃがみ弱Ⓚ×2をガードされてしまったら、リープアタックか遠距離立ち中Ⓚ（下段ブロッキングつぶし）、しゃがみ中Ⓚ→波動拳をおこなおう。遠距離立ち中Ⓚはガードさせられないこともあるため、出したあとにジャンプ防止として立ち強Ⓚを出す連係も有効だ。近距離立ち中Ⓚを選んだ場合は、今度はそこから少し前に歩いて、投げやしゃがみ弱Ⓚの選択が取れる。この「少し前に歩いて」というのがポイントで、前ダッシュをしたときよりも、早く次の技に連係することができる。しゃがみ弱Ⓚ×2→リープアタックのあとでも、この少し前に歩く戦術がとれる。しゃがみ弱×2→リープアタック（しゃがみヒットすれば約4フレーム有利で、ガードされると約4フレーム不利になる）のあとに少し前に歩けば、立ち中Ⓚも近距離技になる。



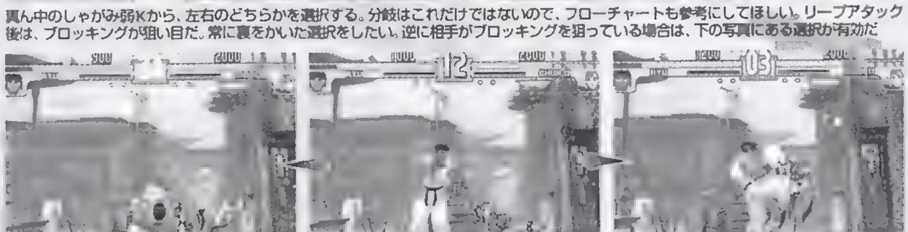
昇龍拳で落とせたときは1回ダッシュで接近し、あとは少し前に歩いて間合いを調整する

また、しゃがみ弱Ⓚ×2発がヒットしようがガードされていようが、前ジャンプで相手を跳び越し、下降しかかった時に強竜巻旋風脚を入力することで、相手キャラの後頭部を直撃させることができる。ただし、下をくぐり抜けて上方に攻撃判定のある技を出されると、強竜巻旋風脚のコマンドは逆入力となり、一方的に負けてしまう。

相手側がダウンした時に、クイックスタンディングをとらなかった場合は密着状態になるため、先ほど述べた前ダッシュからのしゃがみ弱Ⓚ×2、投げ、近距離立ち中Ⓚ、それと鎖骨割りや埋め込みリープアタックが狙える。ここで、あえて後ろダッシュという選択を取ってみよう。これはグラップディフェンスを狙っている相手に有効で、後方ダッシュで相手キャラの投げをかわし、投げ失敗ポーズ中に攻撃を叩き込むというものだ。ただ、失敗ポーズを見てから攻撃したのでは間に合わないので、決め打ちでしゃがみ中Ⓚ→灼熱波動拳か、再び前ダッシュをして投げを狙うにしよう。

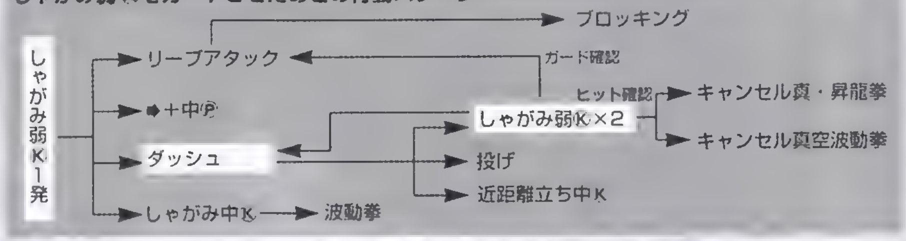


真ん中のしゃがみ弱Kから、左右のどちらかを選択する。分岐はこれだけではないので、フローチャートも参考にしてほしい。リープアタック後は、ブロッキングが狙い目だ。常に裏をかいた選択をしたい。逆に相手がブロッキングを狙っている場合は、下の写真にある選択が有効だ



リープアタックをヒットさせたときなどは、この戦法が有効だ。少し前に歩くだけで投げ間合いに入るし、立ち中Kが近距離技にもなる。近距離立ち中Ⓚからも投げにいけるが、近距離立ち中Ⓚ→少し前に歩いて近距離立ち中Ⓚというのはできない

しゃがみ弱Ⓚをガードさせたあとの行動パターン



鳩尾砕きも使っていこう

起き上がりに重ねて出す技の1つに、鳩尾砕き（➡+強Ⓟ）も使ってみよう。ガードされてもリュウのほうが先に動け、そこから様々な選択が取れる。表を見ると「前へ少し歩いてからの3択」とあるが、これは、投げ、近距離立ち中Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚのこと。鳩尾砕きと鎖骨割りは、鳩尾砕きの性能を知っている相手に使える。一応しゃがみ弱Ⓚから鳩尾砕きを出す戦法もあるが、なにせ攻撃発生時間が遅いため、相手によっては反応して投げられたり、ブロッキングをされる危険性がある。

ヒットしていれば表に掲載されている技が連続技になる。

鳩尾砕きをガードされたときの選択		鳩尾砕きヒット確認から狙う技	
・しゃがみ弱Ⓚ	・遠距離立ち中Ⓟ	●しゃがみヒットなら	●立ちヒットなら
・鳩尾砕き	・鎖骨割り	・昇龍拳	・EX昇龍拳
・ブロッキング	・リープアタック	・真空波動拳	
前へ少し歩いてから3択をかける		真・昇龍拳（どちらの状態でも可能）	

電刃プロダクション～虹の彼方に……～

電刃波動拳はボタン押しっぱなしで充電しないと意味がない。しかし、普通に使ったのでは充電中に反撃されてしまう。そこで、色々なプロセスを考えてみた。……その前に、レバーとボタンをどれくらい使えば早く充電できるのかを説明しよう。電刃波動拳を入力する時は、必ず強Ⓟ（薬指）で押すようにする。こうしておけば、弱Ⓟ（人差し指）と中Ⓟ（中指）を交互に連打することができるからだ（キックボタンは関係ない）。この間、レバーはぐるぐる回しておく。このボタン連打とレバー素早く2回転させることで、3段階まで充電することが可能だ。

当然、回転速度と連打が遅ければ、3段階まで充電することはできない。ちなみに、4回転で4段階、6回転以上で5段階となる。スタンゲージの長さがリュウ、ケンタイプであれば、空の状態からでも4段階まで充電すればスタンさせられる。それでは、具体的な戦術の説明に入ろう。

●巴投げ波動電刃

最もオーソドックスなパターンで、戦術的にも狙いやすい。リュウが画面端（完全に画面端でなくてもいい）を背にしている時に使い、巴投げを使って相手キャラを画面端に放り投げる。あとは、起き上がりに弱波動拳→電刃波動拳（⬇⬊➡弱Ⓟ⬇⬊➡強Ⓟと入力）をおこなうだけだ。ただし、波動拳のガード硬直は短いので、すぐ出して電刃波動拳を当てるためには2回転までが限度になる。

ただし、これでヒットさせてもスタンさせられなかった場合はスーパーアーツ級の反撃が入ってしまうため、多少欲張って充電しよう。それに、スタンさせるためにも、ある程度ダメージも与えておきたいところだ。

●早出し対空しゃがみ強Ⓟ波動電刃

相手キャラがジャンプをしてきたら早めにしゃがみ強Ⓟを出して落とし、着地に波動拳→電刃波動拳を狙う。形としては、巴投げ波動拳→電刃波動拳の派生した感じになる。

●ブロッキングしゃがみ強Ⓟ直接電刃

画面端に追い詰めている時に有効な連係で、ブロッキング後にしゃがみ強Ⓟを出し、直接キャンセルをかけて電刃波動拳を出すといったものだ。ブロッキングをするためには、相手側に技を出させなくてはいけない。そこで、しゃがみ弱Ⓚからの連係を使ってみよう。しゃがみ弱Ⓚ→リープアタックと組み立てたあとなどは、格好の狙い場所だ。さらに、この連係をおこなう前にジャンプ防止として出した立ち強Ⓚがヒットしていれば、スタンゲージを蓄積させておける（ジャンプ途中にヒットしていればなおいい。着地前に、波動拳→電刃波動拳も狙っていける）。

なお、2回転までなら、ほぼ連続技として成立させることが可能だ。

●スタンゲージの長いキャラ専用連係

スタンゲージの長いキャラに対して無理に電刃波動拳を選ぶ必要はないが、一応確実にスタンさせる連係はある。やり方は、やはり技を出させてブロッキングをし、今度はしゃがみ強Ⓟキャンセル EX上段足刀蹴りを狙うのだ。ヒットさせることができたら、吹っ飛んできたところに強竜巻旋風脚を当てる。これで相手キャラを画面端近くに追い込み、あとは起き上がりに近距離立ち強Ⓟを重ね、キャンセル強昇龍拳→電刃波動拳を出せば完成だ。ガードさせることで、EX上段足刀蹴りで使った分のスーパーアーツゲージをため直せる。

さらに強みになっているところは、相手キャラの強昇龍拳のガード硬直中に、こちらは2回転でで3段階まで溜められるところにある。ここで電刃波動拳を発射すると、相手はガードブロッキングでしか回避法がないのだ。他には、立ち強Ⓟと強昇龍拳をブロッキングするしかない。

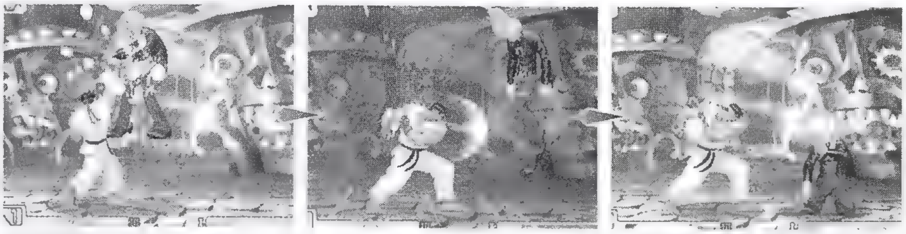
だが、画面端近くだとEX上段足刀蹴りのあとに強竜巻旋風脚を当てられないので、使用されることはあまりない。画面端であれば、しゃがみ強Ⓟ→電刃波動拳を使えばいいわけだから……。

巴電刃～不吉な予感～



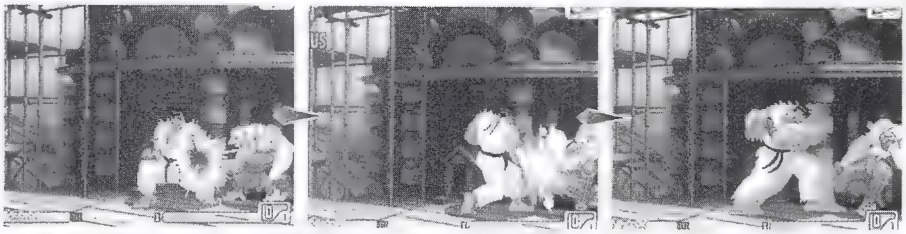
一番オーソドックスな連携なので、電刃波動拳をあまり使ったことのない人はここから入るといい。画面端に追い詰められているときに使っても間合いが離れず距離もかせげないので、若干画面中央よりで使ったほうがやりやすい

早出ししゃがみ強Ⓟ波動電刃～気がつけば目の前に～



相手が遠距離立ち中Ⓟをブロッキングしてこないようであれば、この連携が使える。ただし、しゃがみ強Ⓟの硬直時間が少し長めなので、すぐに出そうとすると波動拳が出ず、直接電刃波動拳が出てしまうことがあるので気をつけよう

ブロッキングしゃがみ強Ⓟ直接電刃～抱いた夢は、我が手中にあり～



一番実戦的で、なおかつスタンさせやすい連係だ。ブロッキングをするまでが大変だが、リープアタックやしゃがみ弱Ⓚからの連係を使って、相手に反撃したくなる状況づくりをしていこう。この前に、多少なりともスタンゲージを蓄積させておきたい

どんなキャラもこれで確実スタン～友よ、やすらかに……～



スタンゲージの長いヒューゴーやダッドリーでさえも、スタンゲージが空の状態からでもスタンさせることのできるのがこの連係だ。ここまでやるのはかなり難しいが、人生の中で1度はやっておきたい

スーパーアーツゲージの活用と真・昇龍拳後の追い打ち

灼熱と真空竜巻で意表を突く

スーパーアーツのゲージがMAX状態になっているとき、スーパーアーツを決めたくなるのが人情というもの。だが、もったいぶってばかりいると、使わずじまいで終わってしまう時もある。決めどころがないからといって、バクチで放出してしまうよりはEX技に使った方がいい。特に、真空波動拳はその代表格といえる。そこで注目したいのが、灼熱波動拳とEX空中竜巻旋風脚だ。

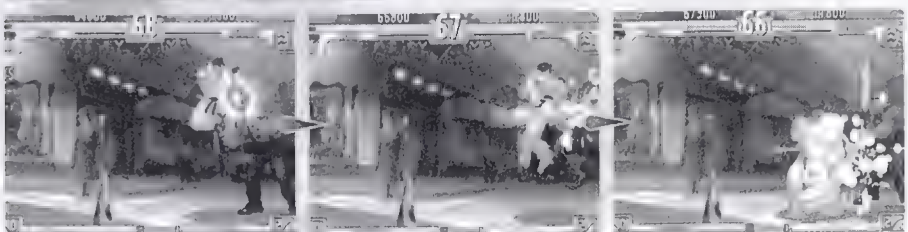
灼熱波動拳はガードされてもまったく反撃を受けないため、近距離での使用が可能だ。密着状態よりも少し離れた間合いで不意に出し、反撃を誘うのが狙いだ。ガードさせたら、ブロッキングを仕込んでおく。ブロッキングに成功したら、しゃがみ強Ⓟ→EX上段足刀蹴りを決めよう。画面端に追い込んでいる時に使うと効果てきめんだ。



この状況を見せられれば誰でも反撃したくなる。積極的にブロッキングを狙おう

使用場面はここだけでなく、強波動拳を使う要領で出してみてもいい。しゃがみ中Ⓚ→灼熱波動拳も使っていこう

EX空中竜巻旋風脚は、グラップディフェンスの均衡を崩すのに使える。例に挙げてみると、リュウが前ジャンプをして、相手キャラの通常技対空をブロッキングしたとする。この時、すぐ技を出してもいいが、ブロッキング仕返される場合もあるので、着地にグラップディフェンスが発生しやすい。そこで、着地前にEX空中竜巻旋風脚を使うのだ。こうしておけばグラップディフェンスになることはないし、着地に投げとグラップディフェンスを仕込んだ昇龍拳を使い分けておけば、かなり相手を混乱させることができるだろう。画面端でEX竜巻旋風脚がヒットした場合は、追い打ちでEX昇龍拳が入る。灼熱波動拳は2ヒットでおしまいなので、追い打ちはできない。



本来なら着地グラップディフェンスになるのが「3rd」のセオリーだが、その均衡を突き崩すためにEX竜巻旋風脚を使っていってみよう。入力が遅いと着地してしまうので、少し早めの入力を意識したほうがいい。たまにやるだけでも効果がある

真・昇龍拳後の追い打ちはどれ？

真・昇龍拳がヒットしたあとは、落下してくるキャラに追い打ちが可能である。追い打ちできる技は、ジャンプ強Ⓚ、前ダッシュ立ち強Ⓚ、強波動拳、強竜巻旋風脚、強上段足刀蹴りと、かなり豊富にある。地上にいるキャラに真・昇龍拳を当てた時は、着地に強竜巻旋風脚をすぐ出すことで当てることができる。だが、対空技として使用して（例：昇龍拳→真・昇龍拳）空中ヒットさせてしまうと、落下時間に誤差が出てくるため、強竜巻旋風脚での追い打ちが厳しくなるのだ。こんな時は、ジャンプ強Ⓚか前ダッシュをしてから立ち強Ⓚを出すようにしよう。ジャンプ強Ⓚは、頂点にさしかかったあたりで出すといい。

ちなみに、ジャンプ強Ⓚと前ダッシュ立ち強Ⓚは、真・昇龍拳が空中、地上のどちらでヒットしようが、安定して追い打ちできる。上段足刀蹴りは、地上ヒットの時に使用しよう。かなり当てにくいので、通好みにおすすめだ。



安定したいならば強Ⓚを使っていき、ダメージを与えたいなら必殺技を狙おう。画面端なら前ダッシュ昇龍拳が入る

苦手とするキャラへの対策

VS雷撃蹴

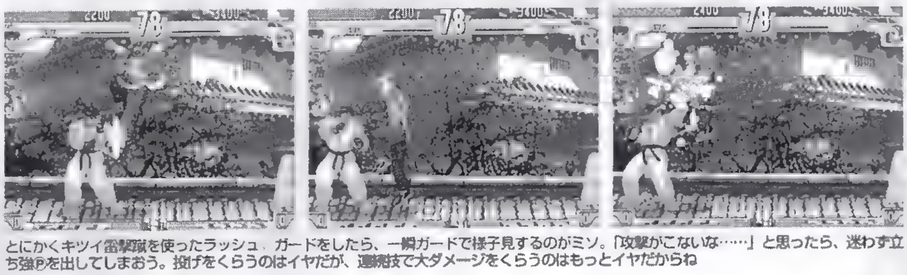
ユンとヤンには雷撃蹴という技があるため、跳んできたから昇龍拳で落とすとか、立ち中Ⓟをブロッキングさせたりという戦法が、非常にやりにくいキャラである。そのため、しゃがみ中Ⓟやしゃがみ強Ⓚを出していくこともままならない。むやみに出してしまうと、そのスキに雷撃蹴で急襲され、そこからラッシュにもちこまれてしまう。

地上戦ではしゃがみ強Ⓚが届かない間合いを保とう。この間合いならば、相手側がリュウに届く通常技は遠距離立ち中Ⓚぐらいしかなくなる。が、ユン、ヤンは歩く速度が速いので、前に歩いてから、遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ中Ⓚを差し込まれる可能性が高い。相打ちの可能性もあるが、波動拳で押し返していこう。また、いきなりくる鉄山靠や絶招歩法、快砲からの投げなどにも気を配らなければならない。これこそ、画面端に追い詰められてしまうのもやむを得ない。

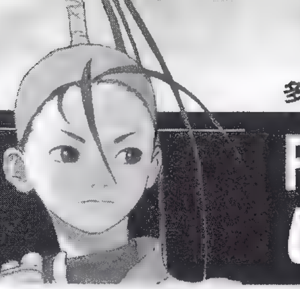
雷撃蹴をガードした場合は、再び雷撃蹴、通常投げ、前方転身、打撃技、ターゲットコンボ（ユンの場合）のいずれかの攻撃を予測して対応しなくてはならない。これがまた厳しいのだが、雷撃蹴とターゲットコンボ2択の場合は、ほんの一瞬だけしゃがみガードをしてから、立ち強Ⓟを出す。これなら、一瞬ガードすることでターゲットコンボはガードできるし、ジャンプされても立ち強Ⓟを当てることができる（ごくたまに遠距離強Ⓟになり、出すのが遅いと当てられないことがある）。

通常投げと前方転身は、グラップディフェンスかバクチ昇龍拳で返すしかない。ただ、ここまで読みきるのはほとんど不可能なので、投げられるのは致し方なしとし、ガードしてからの立ち強Ⓟに的を絞るのもありとしよう。そのためにも、雷撃蹴はブロッキングできるようにしておきたい。

また、ジャンプに反応できるのであれば、垂直ジャンプ強Ⓚで落としにかかろう。波動拳を撃つ間合いで反応できればかなり有効だ。



とにかくキツイ雷撃蹴を使ったラッシュ。ガードをしたら、一瞬ガードで様子見するのがミソ。「攻撃がこないな……」と思ったら、迷わず立ち強Ⓟを出してしまおう。投げをくらうのはイヤだが、連続技で大ダメージをくらうのはもっとイヤだからね



FIGHT A NEW RIVAL!! いぶき対戦攻略

通常技から必殺技、果てはスーパーアーツに至るまで、微妙なバランスの上に成り立っているいぶき。あらゆる要素をバランスよく昇華し、そこに脆さを補う慎重さと攻撃力不足を補う大胆さが必要になる。忍びはすべてに万能に……。

多彩なジャンプ攻撃を生かせ！

じっくり立ち回ろう

いぶきは、攻めと守り（押しと引き）のバランスの難しいキャラだ。注意すべき点は「威力は低いが、当てやすい攻撃が多い」というところ。うまく攻撃を散らして、少しずつ、確実にダメージを与えていきたい。

そのためには“あせらない”ということが重要なわけだが、幸い防御関連のネタは充実しており、空中戦の選択肢も豊富。あとは地上戦をいかにこなすかだけ。しかし、地上戦は攻めや守り、牽制などさまざまな要素が絡んでくるため、まずは分かりやすい、攻め込むときの跳び込みネタ関連から見ていこう。

豊富なジャンプ攻撃

いぶきのジャンプ攻撃というと、真っ先に思いつくのが空中ターゲットコンボと、ジャンプ中Ⓚだろう。しかし、いつもこれだけを使っていたのでは、すぐにタイミングを絞られてしまい、対空ブロッキングの的となってしまう。そこで、いくつかの技を打点を変えて出していき、相手に対空ブロッキングのタイミングを絞らせないようにしていこう。

跳び込むときの代表的な使用技は表①のとおりだが、通常時もっとも簡単にタイミングをずらせるのが、ジャンプ弱Ⓚとジャンプ強Ⓟ（強Ⓚ）。特にジャンプ弱Ⓚは発生が早く、着地直前のぎりぎりで出すことができるので、対空ブロッキングのタイミングをはずすにはもってこいの技だ。きちんとぎりぎりで出して、着地後もいいタイミングで技を出せれば、立ち弱Ⓚや立ち中Ⓚにつなぐこともできる。

垂直ジャンプ、斜めジャンプの両方で使えるのが弱苦無。これも着地直前で出すことで、相手の対空ブロッキングタイミングをはずすことができ、

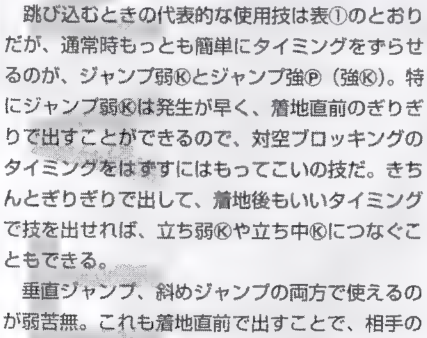
**表①
主な跳び込み技と打点の振り分け**（対地）

打点高い	J強Ⓟ→J中Ⓚ　J強Ⓟ　J中Ⓚ
打点低い	J弱Ⓚ　弱苦無
打点調節可	J弱Ⓟ→J強Ⓟ　EX苦無

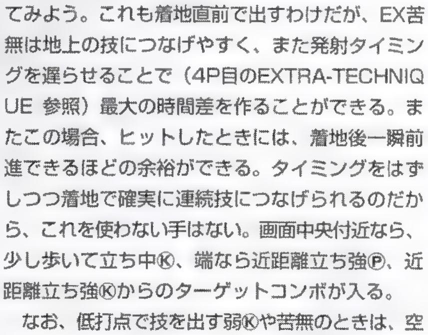
地上の技につなぐことができる。この弱苦無を使った場合の、ジャンプ強Ⓟ（あるいはそこからの空中ターゲットコンボ）を高い打点で当てたときとのタイムラグは、最高でじつに15フレーム。あくまでこれは最高の数値なので、実戦でこのとおりの差をつけるのは難しい。しかしここまでの時間差を作らなくても、高め打点の強Ⓟやターゲットコンボと着地直前の弱Ⓚ、弱苦無で、対空ブロッキングの猶予時間を越えた時間差ヒットは実行可能。さまざまな理由から跳ぶ機会の多くなるいぶきだけに、地上にいる相手に対する跳び込みだけは高確率で成功させたい。

SAゲージに余裕のあるときは、EX苦無も使ってみよう。これも着地直前で出すわけだが、EX苦無は地上の技につなげやすく、また発射タイミングを遅らせることで（4P目のEXTRA-TECHNIQUE 参照）最大の時間差を作ることができる。またこの場合、ヒットしたときには、着地後一瞬前進できるほどの余裕ができる。タイミングをはずしつつ着地で確実に連続技につなげられるのだから、これを使わない手はない。画面中央付近なら、少し歩いて立ち中Ⓚ、端なら近距離立ち強Ⓟ、近距離立ち強Ⓚからのターゲットコンボが入る。

なお、低打点で技を出す弱Ⓚや苦無のときは、空中ブロッキングの仕込みを忘れないように。



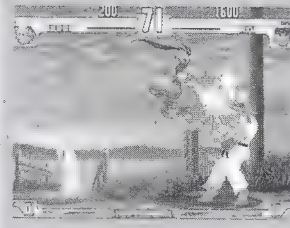
低打点で跳び込むときは、空中にいるあいだ時間的余裕があるので、しっかり空中ブロッキングを仕込んでおき……



超低空で攻撃。着地で連続技につなげ！　ジャンプ弱Ⓚから立ち弱K、立ち中Ⓚにつなぐのは難度が高いが、苦無からだと楽

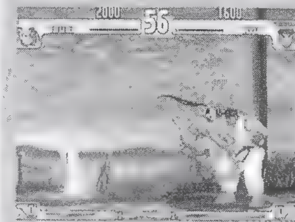
各跳び込みの最大時間差

※単位：F（フレーム）＝1/60秒



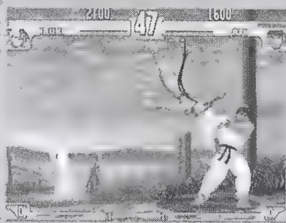
1
(32F)

J強Ⓟ→J中Ⓚ



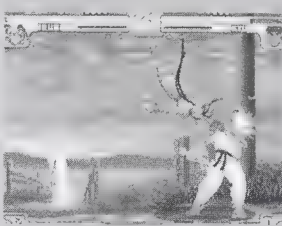
8
(39F)

J弱Ⓚ



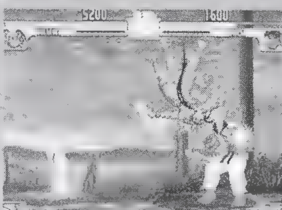
16
(47F)

弱苦無



17
(48F)

EX苦無



21
(52F)

EX苦無（レバー入れ続け）

地上で優位に立つために～初手が重要

中間距離で攻勢に出るには？

次は地上での、攻勢に出て固めにいくための基本行動を見ていこう。

お互いが地上で様子をうかがっているようなときに第一手として有効なのが、↘＋中Ⓚ。中間距離から不意をつくように出していき、先端部分を触れさせていく。鋭く足元へ斬り込むので、命中率は高い。ガードされた場合、たとえ先端部分でも6フレーム不利となってしまうが、この場合は間合いが開いているので痛烈な反撃は受けにくい。地上でのリーチに難のあるいぶきにとっては、中間距離でこれほど自信をもって繰り出せる攻撃はほかにない。↘＋中Ⓚを当てたあとの代表的な行動は、表②に示したとおり。

もう一つ、より攻撃的な選択として、遠距離立ち弱Ⓟを使っての“押し”というものがある。

表②
中スラ(↘＋中Ⓚ)ヒット後の代表的な選択肢

→ リーブ（特に闇時雨選択時）
[やや遠い] → ジャンプ中Ⓚでめくりにいく
[やや近い] → 立ち中Ⓚやしゃがみ弱Ⓚで攻撃
→ 遠距離立ち弱Ⓟで固めにいく
→ 投げる


中間距離から不意に↘＋中Ⓚ。地上での第一手として重宝する。ここから攻勢に


遠距離立ち弱Ⓟは、いぶきペースに持ち込むためのキーとなる技。ここから固め、仕掛けにいこう

遠距離立ち弱Ⓟをヒットまたはガードさせたあとはさまざまな行動がとれるようになっているわけだが、6フレームもの有利時間があるので、ここは攻勢に出たい。その多彩な選択の数々は表③にまとめてあるが、中間距離からいきなり踏み込んで遠距離立ち弱Ⓟを当てにいくには、ある程度相手プレイヤーの性質が分かっていないときつい。当然、相手キャラによっても有効度がだいぶ違ってくる。しゃがんでいる状態に遠距離立ち弱Ⓟが当たらない（空振りしてしまう）キャラに対しては、要所で使っていく程度にとどめておこう。

なお、表③のなかには含まれていないが、飛燕も意外にあなどれない必殺技。特に霞朱雀セレクト時のEX飛燕は、あらゆる場面から狙っていきたい。立ち弱Ⓟからも当然狙っていける。

表③：遠距離立ち弱Ⓟヒットorガードからの有力な攻勢技

リターン	技名	ガードされた時の硬直差	
―	遠距離立ち弱Ⓟ	+6F	攻勢維持
―	しゃがみ弱Ⓚ	+3F	かく乱、攻勢維持
大	めくり(J中Ⓚ)(鎧)	―	弱Ⓟ先端の間合いから。着地後(鎧)やEX風斬りも
↑	一歩踏み込んで立ち中Ⓚ	+1F	各種必殺技、攻勢維持
｜	リーブアタック(鎧)(闇)	-3～+4F前後	かく乱、攻勢維持、近ければ雷打、(鎧)、(闇)、ストックがあればEX風斬りも
｜	しゃがみ強Ⓚ、立ち強Ⓚ	(※)	しゃがみ弱Ⓚからのタイミングずらし。立ち強Ⓚにより状況変化
｜	➡＋中Ⓚ(闇)	+9F	攻勢維持、ヒット時(闇)確定
｜	築地越え(霞)(鎧)	―	かく乱＆奇襲、攻勢維持。低空苦無など
↓	霞駆け	―	奇襲、投げ。手を出してくる相手にはブロッキングを仕込むのも有効
小	立ち中Ⓟ(闇)	+6F	下段ブロッキング対策、牽制。遠立ち弱Ⓟよりリーチが長い。置いておくように

※スーパーアーツの略号のついているものは、そのスーパーアーツセレクト時にはリターン（見返り）が大きくアップし、重要度の増すものを示している。例えば立ち中Ⓟなら、闇時雨セレクト時には使用頻度の高い技になる

地上で優位に立つために～固めていこう

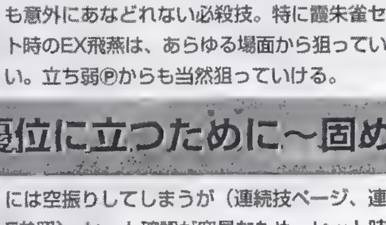
固め～攻撃続行

↘＋中Ⓚや遠距離立ち弱Ⓟからの連係、また跳び込み後などは、技をうまく連係させていき、そのまま攻勢を維持したい。基本的なループなら、上記の表③にあるもので十分なのだが、表③以外のもので相手を固めていくのに便利なのが、中の旋と、立ち弱Ⓚ→中Ⓚ、近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟの2つのターゲットコンボだ。

中の旋は、2発目で止めればガードされても2フレームしか不利でない。ブロッキングを仕込みつつ、再度立ち中Ⓚなどからの攻撃を用意して、相手の対応を見ていこう。ヒットしていれば確認して3発目まで出す。その場合立ちヒットで1フレーム、しゃがみヒットで3フレームの有利となる。わずかとはいえ、優位なことにかわりはないので、強気に立ち中Ⓚなどで攻撃していこう。遠距離立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚで刻みに戻るのもいい。この中の旋はおもに立ち中Ⓚからキャンセルで出していくが、遠距離立ち弱Ⓟから出すのも悪くはない。

立ち弱Ⓚ→中Ⓚと近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟのターゲットコンボは、ガードされても前者が4フレーム、後者が3フレームの有利で次の行動に移ることができる。後者は座高の高いキャラ以外には空振りしてしまうが（連続技ページ、連続技E参照）、ヒット確認が容易なため、ヒット時には旋や雷打といった技につなげて大ダメージを期待でき、ガードされていたらそのまま連係に移るといったことが実行しやすい。一部の高座高キャラに対して使っていくことで、接近戦での固めを楽に展開することが可能だ。

前者は初段の立ち弱Ⓚが、しっかり上下どちらのブロッキングでもとられてしまううえに非常にリーチが短い、という欠点があるが、全キャラに対して使用していけるので汎用性は高い。ここから表③にあるような技群で連係させていったり、キャンセルで旋や飛燕、霞駆けを出したり、たまには歩いて投げにいくなどして単調なリズムにならないように注意していこう。


地上でのメイン攻撃技である中旋。遠立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓚ、TCなどと合わせて使う

引きと牽制も重要

対戦においては、“押し”だけでは勝てないのがこの世の常。いくら上下に散らそうが、常に攻撃していたのではブロッキングでとられる確率は増す一方。昇龍拳やスーパーアーツでの割り込み、反撃も怖い。どんどん固めていって、手数で圧倒したいいぶきだが、その心理を逆手にとっての“引き”で緩急をつけた闘いをしたい。

表③にあるような技群を組み合わせて固めにいっているときでも、たとえば立ち中Ⓚや築地越えのあとにガードを固めて反撃を待ってみたり、霞駆け→投げに対する反応のいい相手には、いつもよりやや遠くから霞駆けで接近し、反撃や投げスカりを期待してみたりする。

中間距離では、前後に動きながらしゃがみ中Ⓚを何もないところに置いておくように出して牽制しつつ、相手の方から接近してくるのを待つ。いぶきは対空の引き出しが多いので、この間、対空技のことを忘れず念頭に置いておき、跳んできたら必ず落として、そこから攻勢に転じる、それくらいの気持ちでいこう。

ただしこのとき、単純に後退したのではすぐに後ろがなくなってしまうので、➡＋強Ⓚやバックジャンプからの苦無などで牽制しておこう。

防御～無駄な血を流さないために～

七色の対空技

いぶきは非常に多くの対空防御法を持ち合わせている。相手が高い位置にいる間にこちらもジャンプして落とす空対空から、近距離～遠距離の地対空、空中投げやジャンプして逃げてしまう方法などじつに多彩だ。当然、相手キャラや相手プレイヤーに応じて有効であったりなかったりするので、正確に使いこなすのは難しい。しかし、これらを的確に利用できれば、ダメージ効率、攻勢に出るチャンスは確実に増すだろう。

まずは直接迎撃から

相手プレイヤーが、跳び込んでくるときに空中ブロッキングを仕込んでくるかどうか分かるまでは、直接攻撃で撃墜していこう。様子を見つつ、相手が跳んでこなかったら苦無を投げて牽制したい、そんなときには垂直ジャンプ弱Ⓚを中間距離くらいで、跳んできたら即落とす、という場合は弱風斬りを使う。

相手が空中ブロッキングを使って跳び込んでくると分かったら、こちらも対空ブロッキングと、多段の対空技で対応していく。いぶきの対空技をブロッキングでとり慣れている相手で、←+中Ⓟ→強Ⓟ→キャンセル風斬りなどをブロッキングしてくるなら、立ち中Ⓚ→キャンセル中旋が、微妙に遅いタイミングで迎撃してくれるはずだ。最終手段として、しゃがみ強Ⓟをハイジャンプキャンセルして、跳ぶと同時に斜めジャンプ弱Ⓟを出す、というのもあり、リスクは大きいが効果は高い。

打点高めの対空防御

垂直ジャンプ弱Ⓚ	直接落とす、ブロッキングにもある程度対処可能
前ジャンプ空中投げ	対空中ブロッキング、判定の大きいヒューゴーなどに特に有効
風斬り	段数を変えられる

打点低めの地対空防御

ブロッキング間隔　狭い（多段）	←+中Ⓟ
	←+中Ⓟ→強Ⓟ→風斬り（弱）
↕	←+中Ⓟ→強Ⓟ→雷打
	立ち中Ⓚ→中旋
	しゃがみ強Ⓟ→ハイジャンプキャンセル前J弱Ⓟ
（単発）ブロッキング間隔　広い	遠距離立ち強Ⓚ（遠距離）

三種の神器～スーパーアーツ～

『3rd』のいぶきのスーパーアーツは、どれも魅力があり、どれにも欠点がある。また、それぞれであまりに効果・特性が違うため、選んだスーパーアーツによって戦法や使用技の比率にかなりの影響がでる。スーパーアーツ選択の影響をもっとも受けるキャラの一人ではないだろうか。

すべてが一長一短なので、プレイヤーが自分の腕や好みで、また相手するキャラに応じてどのスーパーアーツにするか悩める……。これは幸福で贅沢な悩みといえるだろう。

霞朱雀

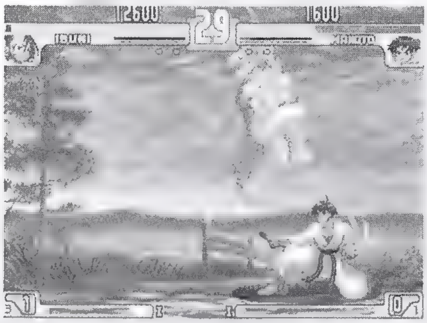
霞朱雀は、3つのなかで、もっとも安定した戦力になるスーパーアーツだ。唯一SAゲージが2本以上あるという点が一番大きな理由だが、霞朱雀そのものの性能が向上し、霞朱雀をきちんと攻撃に使用できるというのも重要。空中から放てる超多段飛び道具で、体力の削り量が多い、という特殊性もポイントだ。ガードされているときに、調子にのって気合いいっぱいレバガチャ＆ボタン連打をして上空高く舞い上がったりさえしなければ、中間距離くらいで使用しても、まず反撃を受けることはない。何気ないことだが、防御、奇襲など至近距離から放つことも多いので、安心して出せるようになったというのは重要だ。

さて、前述したとおり、霞朱雀はSAゲージを3本までストックできるので、数々のEX必殺技を存分に使用できるのが強み。単発で使用しても強いEX飛燕が、霞朱雀と合わせることでより強力になり、起き上がり時のほか、相手に押され気味な場面で出すことが多いEX風斬りが、スーパーキャンセルして霞朱雀を出すことで安全なリバーサル・割り込み技になる。EX飛燕ヒットからのヒット確認→霞朱雀は簡単なので、連係のなかにどんどん組み込んでいこう。ほかにも、築地越えからの苦無→霞朱雀という奇襲が強みになり、築地越え→低空苦無という連係を本格的に使っていけるようになる。

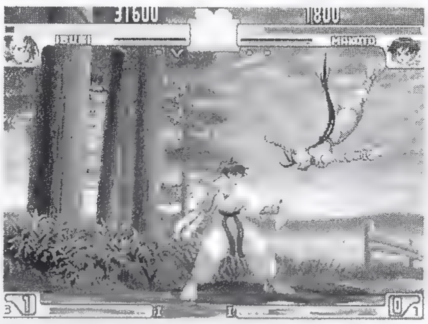
鎧通し

前作より破壊力がダウンしたとはいえ、それでも全体力の40%前後を奪う一撃必殺の投げ、鎧通し。前作と違い、密着時の扱いが完全な投げになったのは一長一短あり、といったところだが、投げの間合いが狭くなったのはなかなかきつい調整だ。打撃（ビーム）になったときの発生も非常に遅く、スキも甚大。捕らえて投げることに失敗したときは、少なからずダメージを覚悟しなければならない。

しかし、攻撃力ダウンが目立ち、耐久力（防御力）も低いいぶきにとっては、ワンチャンスで40%前後のダメージ与えられるというのは、やはり捨てがたい魅力。立ち中Ⓚやしゃがみ弱Ⓚからキャンセルで霞駆け、築地越えで真裏に着地、空中ブロッキングを仕込みつつの空ジャンプ、密着するようなリープアタック、対空ブロッキングからと、狙える場面は意外に多い。強気にいこう。



霞朱雀セレクト時には、積極的にEX飛燕を使っていこう。また密着リープ後などに出すEX風斬りからの霞朱雀も有効



築地越え→低空苦無と、低空苦無を意識させての霞朱雀という戦法は、意外に有力



霞駆け、築地越えで密着するほかにも、リープアタックで密着するというオーソドックスな戦法も忘れないように

闇時雨

『3rd』での新スーパーアーツである闇時雨は、微妙なバランス調整で、初心者から玄人まで幅広く対応できるようになっている。しゃがみ弱Ⓚ×2→闇時雨やリープアタック→闇時雨は難しい、という人がいても、立ち中Ⓟ→ヒット確認闇時雨や➡+中Ⓚ→闇時雨といった少し練習すればすぐにできるようになるような連続技まであるので、さまざまな状況、いろんなプレイヤーに必ずチャンスがやってくる。また、SAゲージが非常に短いので、1ラウンド間に複数回、使用のチャンスがやってくることも少なくない。この回転率の高さを考えれば、それほど臆することもない。ガードされても致命的なスキにはならないので、とにかく数を出していくのが大切だ。

ほかのスーパーアーツ同様、闇時雨セレクト時も、一部の技の使用頻度が上がる。まず重要度が飛躍的に上昇するのが、立ち中Ⓟ。遠距離立ち弱Ⓟに混ぜてたまに出し、ヒットしたらノーキャンセルで闇時雨だ。次に➡+中Ⓚとリープアタックも使用頻度が上がるだろう。立ち中Ⓚや⬈+中Ⓚからの連係が、より効果的に、より重要になる。しゃがみ弱Ⓚ×2→闇時雨は操作自体は高難度だが、1発目のしゃがみ弱Ⓚが当たってからいざ闇時雨発動の弱Ⓟボタンを押すまでに意外に長い時間がかかっているので、多少慣れさえすればヒット確認は実はそれほど難しくない。是非マスターしたいところではあるが、狙うチャンスはたくさんあるので、あまり固執することもないだろう。

⋮

さてここで、右の表の説明を軽くしておこう。

「中Ⓚ→リープ」の欄にあるのは、立ち中Ⓚをほぼ密着でヒットorガードさせたあとに、すぐリープアタックを出してヒットさせるには（届かせるには）、「中Ⓚ→中Ⓟとボタンずらし押し」でリープアタックを出す必要があるのか、それとも普通に出せばいいのかを示している。これがヒットしたときは、先端ヒットなので闇時雨が連続技になる。中央と右端の欄は、近距離立ち強Ⓚで浮かせたあと「落下する相手キャラの裏側に霞駆けで回り込むにはどのタイミングで立ち中Ⓚを当てればいいのか」を示している。立ち中Ⓚ→霞駆けで翻弄し、投げたり下段からの闇時雨を決めよう。

	中Ⓚ→リープ	近距離立ち強Ⓚ浮かし→中Ⓚ→中霞駆け		〃中Ⓚ→強霞駆け	
春麗	ずらし	前	普通	後ろ	普通
まこと	ノーマル	〃	遅め	〃	普通
Q	ずらし	〃	弱で	〃	普通
トゥエルヴ	ずらし	〃	弱で	後ろ早め	前遅め
レミー	ノーマル	〃	普通	後ろ	普通
ユン	ずらし	〃	普通	後ろ一瞬	前進する
ヤン	ノーマル	〃	普通	〃	〃
アレックス	ノーマル	〃	普通	後ろ	普通
豪鬼	ノーマル	〃	普通	〃	〃
リュウ	ずらし	〃	〃	〃	〃
ダッドリー	ノーマル	〃	〃	〃	〃
ネクロ	×	〃	〃	後ろ早め	前遅め
いぶき	ノーマル	〃	〃	〃	〃
オロ	ノーマル	〃	〃	後ろ早め&かなり歩く	歩くキツイ
ショーン	ずらし	〃	〃	後ろ早め	前遅め
ケン	ずらし	〃	〃	〃	〃
エレナ	×	〃	〃	〃	〃
ヒューゴー	ノーマル	〃	〃	前	
ユリアン	ノーマル	〃	〃	前	

EXTRA-TECHNIQUE

細かなネタも駆使する

ここでは、状況に応じて使い分けることで、基本行動よりいい結果が得られるであろう情報やテクニックを紹介、解説していこう。

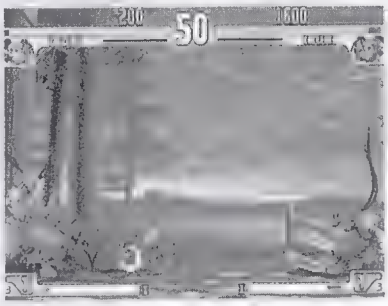
●近距離立ち強Ⓚ→追い打ちのバリエーション

・ハイジャンプ強Ⓟ→➡+中Ⓚ
・しゃがみ強Ⓟ→ハイジャンプ中Ⓚでめくり

対空ブロッキングのあとに多用する浮かせ技の近距離立ち強Ⓚ。このあとの追い打ちは、威力重視なら垂直にハイジャンプしての空中ターゲットコンボ、ジャンプ強Ⓟ→➡+中Ⓚがおすすめだ。あまりに基本すぎてつい忘れがちだが、あなどれない減りを見せる。また、攻勢を維持しつつ一気に攻め切りたいときは、しゃがみ強Ⓟから斜めにハイジャンプして、相手の着地際をめくりにいくのもいい。

●EX苦無レバー入れっぱなし

これは冒頭の跳び込みの解説中でも多少触れたが、EXの苦無は、コマンド入力後レバーを前方向



レバー入れっぱなしだと、ここまで遠くまで飛ぶ。攻撃、守りの両面で役に立つ

に入れ続けることで、発射タイミングを4フレーム遅らせることができる。しかも発射角度が横方向にずれる…つまり浅い角度で遠くまで飛んでいくので、遠距離でバックジャンプしながら苦無を飛ばすときに重宝するほか、跳び込み時に低空で使えば、相手キャラへの到達が一瞬遅れるため、着地してからの連続技も入れやすい。はっきりいってEX苦無は、すべてこのレバー入れっぱなしでいいのではないか、というほどだ。

●1Pいぶきと2Pいぶきの体型の謎？

必殺技・築地越えを、画面端に立つ「通常ジャンプではめくれない相手」に対して使用した場合、1Pいぶきは相手キャラと画面端のすき間に入り込むことができるが、2Pいぶきは絶対に入れない。霞朱雀、鎧通し選択時には多少、気になる。

苦手とするキャラへの対策

対ちびキャラ

2D格闘ゲーム界に於いては、体の小さいキャラというのはとかく組みしづらく、やっかいなことが多い。かく言ういぶきも小さいキャラだが、近～中間距離でベースを握るのに重要な役割を果たす遠距離立ち弱Ⓟが当たらない相手と闘うのは、地上戦の、それも接近戦で、つらい闘いを強いられるということである。しゃがまれていると空振りしてしまう相手は右の表のとおり。×を記してあるのがそのキャラだ。逆に遠距離立ち弱Ⓟを（体型的に）当てやすい、もしくは持ち合わせている技の都合上弱Ⓟを使いやすい相手には◎が記してある。○は普通に、しゃがんでいても当たる、という相手だ。

これら遠距離立ち弱Ⓟに頼れない相手に対しては、近距離では立ち中Ⓚとしゃがみ弱Ⓚの頻度を上げて健闘し、あとはその前後でいかにダメージを稼ぐか、ということになる。密着に近ければ投げを多用するとか、立ち状態の技をばらまいてくることの多いエレナに対しては➡+強Ⓚを多めに使うとか、よく跳んでくる春麗に対しては対空重視、逆に地上戦を挑んでくる春麗に対しては跳び込み重視、といった具合だ。

	弱Ⓟ	中Ⓚめくり	端めくり	備考
春麗	×	○	◎	
まこと	○	○	○	
Q	◎	○	×	逃げ弱Ⓟが中段
トゥエルヴ	◎	○	○	逃げ弱Ⓟが中段
レミー	○	○	×	逃げ弱Ⓟ・弱Ⓚが中段
ユン	×	○	×	
ヤン	×	◎	×	
アレックス	◎	○	○	逃げ弱Ⓟが中段
豪鬼	○	○	△	逃げ弱Ⓟが中段
リュウ	○	△	△	逃げ弱Ⓟが中段
ダッドリー	◎	△	○	逃げ弱Ⓟが中段
ネクロ	◎	△	△	
いぶき	×	◎	×	
オロ	×	◎	○	
ショーン	○	△	○	逃げ弱Ⓟが中段
ケン	○	△	○	逃げ弱Ⓟが中段
エレナ	×	◎	○	
ヒューゴー	◎	×	○	逃げ弱Ⓟが中段
ユリアン	◎	△	○	逃げ弱Ⓟが中段



FIGHT A NEW RIVAL!!
オロ 対戦攻略

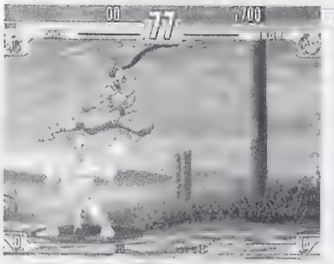
個性派ぞろいのストⅢにあって、ひときわ異彩な光を放つオロ。立ち合いではのらりくらりと相手の攻めを受け流し、ここぞという場面ではすべてに通ずる近距離立ち中Ⓟを的確に決める。その道を極めた先にこそ、最強の仙人像がある。

オロの生命線ともいえる近距離立ち中Ⓟ

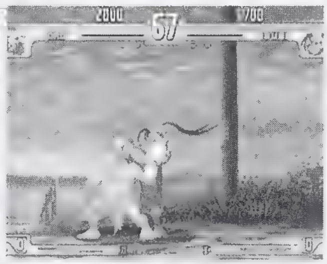
ブロッキング命

ゲージをためるために、そしてスーパーアーツによる連続技、あるいは連係を作るために使う近距離立ち中Ⓟは、オロの最重要技となる。まずは、ヒット率がそのまま勝率に関係してくるこの技の狙いどころから考えてみよう。

数ある狙いどころの中でも、ブロッキング後はもっとも主要なポイントになる。対空ブロッキング後を筆頭に、近距離で地対地のブロッキングに成功したあともこの技を狙う。特に、地対地のブロッキング後は距離確認が必須だ。密着ならもちろん近距離立ち中Ⓟがベストだが、少し離れているなら近距離立ち中Ⓚ→キャンセル仁王力、さらに遠距離の場合は立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚといった具合に、できる限りの正確な使い分けを目指したい。相手のスタン値も計算に入れられれば、さらに効率が上がるぞ。また、スキの大きい技をガードしたときの反撃も、ブロッキング後と同じ考え方でOKだ。



対空ブロッキング後は最大の狙い目。確実に決めよう。空ジャンプ投げが少し怖いが……



地対地のブロッキング後は距離確認が重要。経験を積み、徐々に精度を上げていきたい

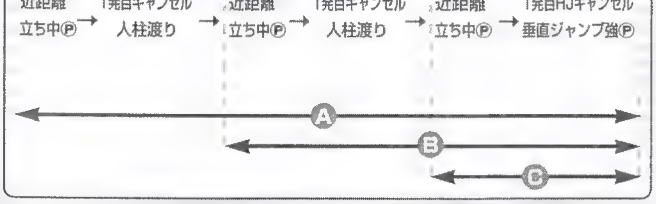
空中での追い打ちもキッチリと

近距離立ち中Ⓟを空中コンボとして狙うチャンスも数多くある。狙った技始動ばかりでなく、事故的に技がヒットしたときや空中で一部の技がヒットしたあとにもしっかりフォローをし、攻めの効率を上げていこう。

代表的なのは、跳び込みの着地際に出す空中人柱渡り（人柱登り）。この技を跳び込みの選択肢として使い、ヒット後は空中コンボを狙っていこう。ヒット後は通常近距離立ち中Ⓟから狙うものと同じ図中Aが狙える。また、近距離立ち中Ⓟの2発目がヒットしたあとも重要。2発ともヒットした場合は少し歩いてから図中Cの部分、2発目のみが空中ヒットした場合は図中Bの部分を当てていく。どちらもよくあるケースだけに逃さず決めていきたい。

ＥＸ日輪掌と夜行魂の空中ヒットも空中でのヒットが残るケースの１つだ。注意が必要なのは、ヒット数によって追い打ちが変化すること。相手が途中から空中ブロッキングに失敗して１発のみくらったようなときには図中A、2～3発ならB、夜行魂が4発すべてヒットしたときはCで追い打ちしよう。

オロ 空中コンボの流れ

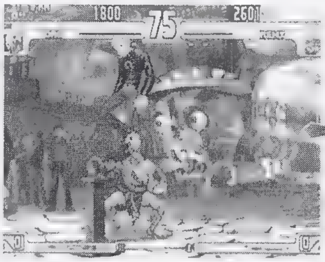


臨機応変に狙う

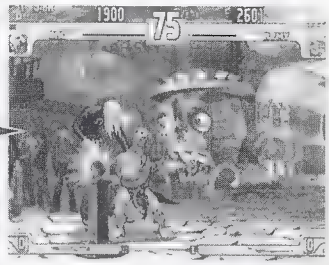
当たり前の狙いどころばかりでなく、さらに可能性を広げていこう。実戦の中に隠されたチャンスを逃さず、的中率を上げていくことが重要だ。

実戦でも重要度が高いのが、相手のジャンプをくぐってからの近距離立ち中Ⓟ。通常の立ち回りから距離を常に意識し、ジャンプに対してとっさの対応ができるようになろう。ジャンプ距離の長い相手に対しては、常に跳び込みをくぐれる位置をキープしながら闘うのも1つの有効な戦法といえる。

そのほか、前ダッシュから強引に狙ったり、ジャンプ攻撃から直接つないでみたりといったストレートな狙い方も忘れてはならない。双方とも有効ではないようにも思えるが、投げを警戒したグラップディフェンスや、その他の技を潰しつつヒットすることも少なくない。ジャンプ中Ⓚ、ジャンプ強Ⓚをヒット後も低い位置で当てていれば近距離立ち中Ⓟが連続になるぞ。



ジャンプをくぐることに成功したらチャンス。普段から常に意識し、スムーズに決めよう

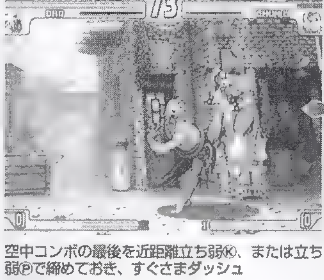


ブロッキングもされにくい。ただし、めくりの強いケンなどを相手にするときは少し注意

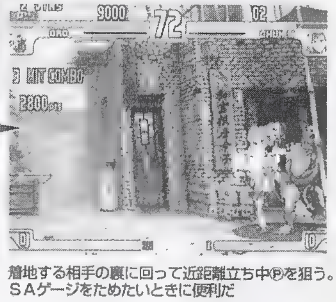
起き攻め＆着地攻め

起き攻めに活用してみたいのは、クイックスタンディングを狙った裏回り法。ダッシュ距離の長いオロは、この起き攻め法のバリエーションが豊富にある。画面中央なら、➡orニュートラル投げから。相手キャラがトゥエルヴ、ユン、ヤン、ネクロ、ダッドリーのときに、ダッシュ2回でクイックスタンディングを取った相手の背後に回ることができる。また、画面端での⬅＋投げ、または➡orニュートラル投げからも同じ要領でダッシュ×2回。前者はトゥエルヴ、アレックス、ダッドリー、エレナ、ヒューゴーの5キャラ、後者はこれにユリアンを加えた6キャラ相手が狙い目だ。

そしてもう1つは、空中での追い打ちから狙う着地攻め。空中コンボの最後を近距離立ち弱Ⓚにし、ダッシュで着地する相手の裏に回ろう。これは、近距離立ち中ⓅがヒットしたときにＳＡゲージがほとんどない場合に狙ってみたい。裏から再び近距離立ち中Ⓟからのコンボを入れれば、合計で鬼神力や天狗石でもゲージ1本分ためられるぞ（コンボが入りやすい相手の場合）。



空中コンボの最後を近距離立ち弱Ⓚ、または立ち弱Ⓟで締めておき、すぐさまダッシュ



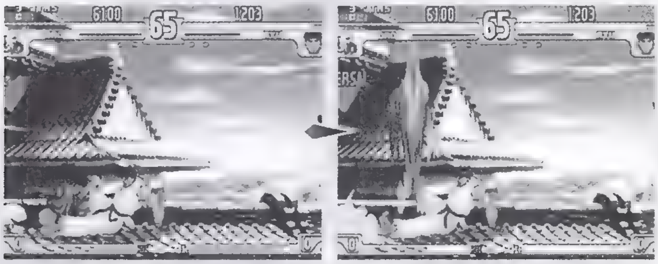
着地する相手の裏に回って近距離立ち中Ⓟを狙う。ＳＡゲージをためたいときに便利だ

地上戦、空中戦のポイント

横の動きと立ち技で構成する地上戦

最重要なのは近距離立ち中Ⓟであるとはいっても、当然それだけで地上戦を構成するわけではない。ここで、そのほかの立ち回りを再チェックしてみよう。まず近距離では、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚ、リープアタックで攻め、離れ際でスタン値の高い立ち強Ⓚ、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚにつなぐのが基本だ。この中にキャンセルを絡めた人柱渡りを織り交ぜ、位置を合わせためくりを狙う。ちなみにこの人柱渡り、発生直後に空中判定になるため、起き上がりなどに使っても意外な効果を発揮する。つまり、リバーサルで出せば足払い系の攻撃が"埋まっていても"かわすことができ、立ち技をくらっても空中やられになるということ。しかも発生直後の姿勢が低いため、打点の高い攻撃をかわすことも多い。ある意味鬼ヤンマよりも性能がいい（タメ技ではないので、使いやすいこともポイント）ので、活用してみたい。

一方、中距離戦では前後のダッシュで撹乱しつつ、飛び道具の日輪掌を絡める。日輪掌はジャンプ防止の中・強やホーミング性能のあるＥＸも使い、相手の動きを制限したのちにダッシュやジャンプなどで攻め込もう。



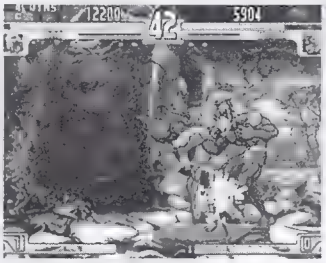
めくり狙いに使用する人柱渡りだが、実は割り込み技としても活用できる。発生直後に空中判定になるので、起き上がりにリバーサルで出せば完全に重なった足払いもかわすことが可能だ

多彩な選択肢で攻める空中戦

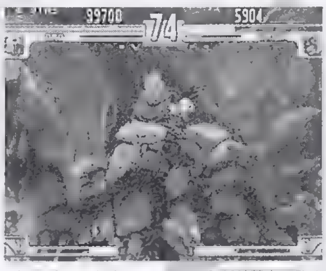
地上戦がそれほど得意とはいえず、中距離戦では実ダメージが期待できないオロ。それだけに、接近＆撹乱手段としてのジャンプは重要な要素だ。選択肢も豊富にあるので、うまく散らして相手の的をはずしていこう。

対地攻撃の基本になるのは、斜め下方向に攻撃範囲を持つジャンプ中Ⓚ。めくりも狙え、昇りで出せば中段攻撃としても使える優れものだ。少し難しいが、しっかり引きつけて当てれば着地後の連続技につなぐこともできる。これに対し、対空ブロッキング対策として重宝するのが空中版人柱渡り。相手の足元を狙うように出せば、カスあたりからの近距離立ち中Ⓟが狙える。そのほか、空対空に強いジャンプ強Ⓚ、背の高いキャラに2ヒットするジャンプ強Ⓟ、そして空中ブロッキングなどが主要の選択肢になる。

一方、オロならではの2段ジャンプ（2段跳び）は主に近距離での撹乱用に使っていきたい。昇りジャンプ攻撃で落とそうとする相手には早出しのジャンプ強Ⓚで迎撃、地上で対処しようとする相手にはジャンプ中Ⓚや空中人柱渡りといった具合に、相手の対応に合わせて使い分けていこう。



ブロッキングタイミングをずらすのに使える人柱登り。低空で当てれば追い打ちが狙える



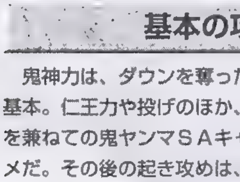
2段跳びは、接近したあとのほうが効果大。その後は相手の対応を見て切り替えていこう

スーパーアーツ別の戦術①　鬼神力

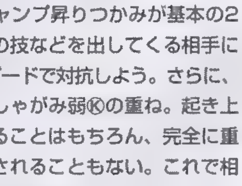
基本の攻め

鬼神力は、ダウンを奪ったあとに発動するのが基本。仁王力や投げのほか、スキを軽減する意味を兼ねての鬼ヤンマＳＡキャンセル発動もオススメだ。その後の起き攻めは、直接地上つかみとジャンプを読んでのジャンプ昇りつかみが基本の2択。小技や昇龍拳系の技などを出してくる相手には、ブロッキングやガードで対抗しよう。さらに、ここに加えたいのがしゃがみ弱Ⓚの重ね。起き上がりの技を止められることはもちろん、完全に重ねておけばジャンプされることもない。これで相手の動きを止めたのち、前述の2択を仕掛けよう。

そのほか、相手を端に追い詰めたときも発動のチャンスだ。例えばジャンプを読んだ強日輪掌をＳＡキャンセルして発動し（ヒットしていたら起き攻め）、その後跳び込みで接近。空中ブロッキングを狙うか、またはジャンプ攻撃で攻める。



鬼ヤンマをＳＡキャンセルして発動すれば、ガードされていても反撃を受けなくなる。ヒットしていたら、もちろん起き攻めにつなぐ



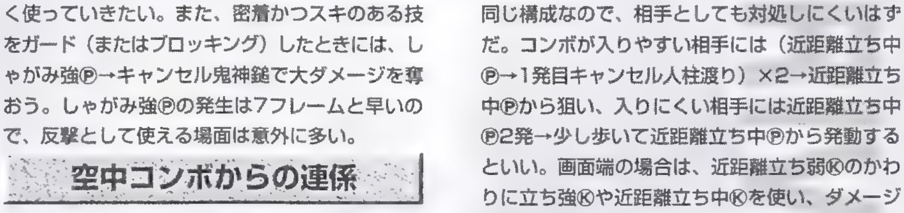
鬼神力発動中も、蹴り技、仁王力以外の必殺技、タテ押し系の攻撃は出すことが可能。しゃがみ弱Ⓚから2択を仕掛けるのが効果的だ

一方、鬼神鎚は無敵時間の長い割り込み兵器。反撃を受けることも少ないので、要所では惜しみなく使っていきたい。また、密着かつスキのある技をガード（またはブロッキング）したときには、しゃがみ強Ⓟ→キャンセル鬼神鎚で大ダメージを奪おう。しゃがみ強Ⓟの発生は7フレームと早いので、反撃として使える場面は意外に多い。

空中コンボからの連係

鬼神力選択時も、近距離立ち中Ⓟ始動の空中コンボは重要な起点だ。このとき、コンボとして近距離立ち中Ⓟキャンセル発動→空中つかみを入れてもいいが、ダメージ補正が大きくかかるため、これではややもったいない感もある。そこで、ここでは少し違った攻めのパターンを紹介しよう。

それは、空中コンボ始動→近距離立ち中Ⓟ→キャンセル発動→近距離立ち弱Ⓚで追い打ち→着地攻めというパターン。途中までが鬼神力コンボと同じ構成なので、相手としても対処しにくいはずだ。コンボが入りやすい相手には（近距離立ち中Ⓟ→1発目キャンセル人柱渡り）×2→近距離立ち中Ⓟから狙い、入りにくい相手には近距離立ち中Ⓟ2発→少し歩いて近距離立ち中Ⓟから発動するといい。画面端の場合は、近距離立ち弱Ⓚのかわりに立ち強Ⓚや近距離立ち中Ⓚを使い、ダメージ効率を上げよう。着地攻めは、例によって地上つかみ重ねとしゃがみ弱Ⓚを重ねてからの2択、そして空中つかみを使い分ける。その後もタイマーは十分に残るので、もう1回つかみが狙えるぞ。



各種の近距離立ち中Ⓟから鬼神力発動。ここまでは連続技と同じ流れだ。ここから近距離立ち弱Ⓚを当て、着地を攻める。補正が大きくかかるコンボよりもダメージ効率がいいことはもちろん、決まったあとにももう一度つかみを狙う時間的余裕がある

スーパーアーツ別の戦術②. 夜行魂

起き攻めは裏回りが基本

夜行魂を使ううえでの最大の狙いは、起き攻めにある。ダウンした相手に夜行魂を重ねておき、オロは裏に回って攻撃する。いかにこの形に持っていくかが、最大の焦点となることは間違いない。

基本となるのは、空中コンボから鬼ヤンマ→ＳＡキャンセル中夜行魂とつなぐパターン。例えば、｛近距離立ち中Ⓟ1発目→キャンセル人柱渡り｝×2→鬼ヤンマ→ＳＡキャンセル中夜行魂といった具合だ。その後はダッシュでダウン中の相手を押してから跳び越え、夜行魂との挟み打ちを狙う。ダッシュの回数は、相手がクイックスタンディングを取らないなら3回、取るなら2回が理想だ。ただし、起き上がりの早いユン、ヤン、ダッドリーに対してはダッシュを1回少なくすること。ジャンプしたあとは早出しのジャンプ中Ⓚでめくり、近距離立ち中Ⓟにつなごう。ちなみにこのやり方は、地上での鬼ヤンマをＳＡキャンセルした場合もほぼ同感覚。鬼ヤンマ→ＳＡキャンセル夜行魂は、バクチ気味の割り込みやしゃがみ中Ⓚキャンセルなどから出せば、ガードされたときのスキを軽減しつつ狙っていけるのがポイントだ。ただし、対処のしっかりした相手に鬼ヤンマをガードされた場合、夜行魂を出の早い技で潰されることになる。

さて、ここで重要になるのがアドリブによる精度のアップだ。実際相手がクイックスタンディングしたか否かをダッシュ中に素早く見分けることが難しいうえ、夜行魂の当たり方の微妙な違いによって展開に差が出てくることもある。まずは、相手がクイックスタンディングを取っていないにも関わらず、2回ダッシュからジャンプしてしまった場合。このときはそのまま裏側から近距離立ち中Ⓟを当て、ヒット後にコンボを入れよう。相手のガード方向が夜行魂→近距離立ち中Ⓟと流れるためややガードされやすいが、それでも有効であることに間違いはない。ただ、相手がリュウ、ケンクラス、またはそれ以上に体の細いキャラであった場合、夜行魂自体が当たらないケースもありうる。このときは、あきらめるしかないだろう。

逆に相手がクイックスタンディングを取っているにも関わらず3回ダッシュしてしまったときは、相手が起き上がっているときにまだ夜行魂が到達していない。この場合も通常と同じくジャンプで跳び越えて挟み込む形を取りたいところだが、結局は相手の対応次第といったところだ。まず、相手がしゃがみガードしていた場合にはそのままジャンプで裏に回ってから攻撃すればＯＫ。これに対し、立ちガードで下がりながら夜行魂をガードした場合は跳び越えることができなくなる。この場合は、ジャンプから通常の攻めに移行しよう。

また、夜行魂の到達が遅いような場合は、裏に回ったあとしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓟとつなぎ、時間を稼ぐ。これによって相手はさらに対処しにくくなるので、一挙両得となる。

画面端でのフォロー

空中コンボから夜行魂攻めにつなぐ際に問題になるのが、画面端に到達する場合だ。先の方法は当然画面中央でしか効かないため、画面端ではそれ用の選択肢を用意しておかなければならない。

①完全画面端パターン

完全な画面端で近距離立ち中Ⓟがヒットした場合（コンボ中の近距離立ち中Ⓟを含む）は、しゃがみ強Ⓟを追い打ちとして入れ、ＳＡキャンセルで中または強の夜行魂へとつなぐ。これは、空中コンボのページでも紹介しているものだ。このとき、相手は夜行魂を“ブロッキングのみ可能”な状況になる。しかし、相手のブロッキング中にオロが動ける状況になるので、すかさず立ち強Ⓚなどの通常技で追い打ちをかけよう。その後途中からくらった相手に近距離立ち中Ⓟを入れ、空中コンボへ。もちろん、ＳＡゲージと夜行魂のヒット数によってはさらにここからしゃがみ強Ⓟ→夜行魂のパターンにもっていこう。夜行魂のヒット数と追い打ちの関係については、最初のページを参照してほしい。また、もし最後までブロッキングされても構わず近距離立ち中Ⓟを当てにいけば問題なし。ここまでをすべて取られない限り、夜行魂ラッシュが終わらないことになる。

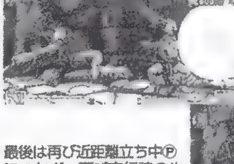
②画面端に近いときのパターン

完全な画面端には到達していないが、先に挙げた鬼ヤンマパターンが使えない、こんなときは、追い打ちとしてしゃがみ強Ⓟ→ＳＡキャンセル中or強の夜行魂とつなぐ。これで画面端の攻めパターンに持っていくことが可能だ。画面端の攻めパターンについては、次の項で紹介しよう。

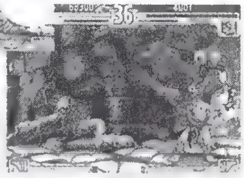
画面端での夜行魂攻め

夜行魂を使うチャンスは、起き攻めばかりではない。例えば、画面端に追い詰めた状況での発動。先に挙げたパターンのほか、通常時でも中や強、またはＥＸの日輪掌でジャンプを防ぎつつ、ＳＡキャンセルで中or強の夜行魂につないでみよう。その後は（ハイ）ジャンプで接近し、ジャンプ攻撃あるいは空ジャンプの着地後に中段（リーブアタックや立ち強Ⓟ）2択を仕掛ける。その後はもちろん近距離立ち中Ⓟにつなぐのが理想形だ。このとき、強の夜行魂を使った場合は到達までが遅くなるので、近距離立ち中Ⓟにいく前に小技をはさみ、タイミングを調整すること。また、画面端でめくりが狙えるトゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ダッドリー、ユリアン、ヒューゴーに対しては、直接めくり中Ⓚ→（小技による刻み）→近距離立ち中Ⓟとつないでいこう。

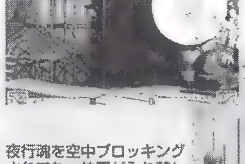
ただ、もちろん相手も夜行魂がくるまで黙っていてくれるわけではない。そこで、ジャンプで攻める際にも相手の動きをよく見ておき、早出しのジャンプ攻撃で迎撃するなどの準備をしておこう。また、ハイジャンプで強引に逃げようとする相手は、その場で待って様子を見ておき、くぐってからの近距離立ち中Ⓟを狙うのも1つの手だ。



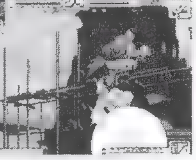
画面端ではしゃがみ強ⓅSAキャンセルで中or強の夜行魂につなぐ。ヒットしたらそれでOK、ブロッキングをされても攻めが継続する



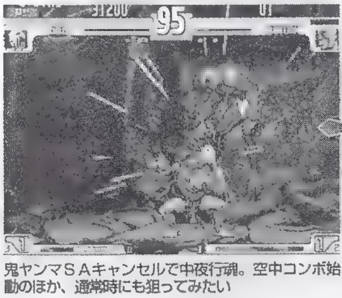
最後は再び近距離立ち中Ⓟにつなぎ、再び夜行魂のループへ。空中コンボをしっかり入れておけば、ＳＡゲージの回復量もバッチリだ



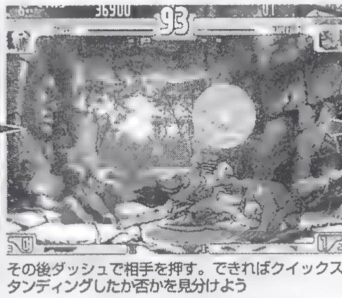
画面端でめくれるキャラには、かなり攻めやすい。めくり中Ⓚから近距離立ち中Ⓟへ。これを基準に夜行魂を選択するのも悪くない



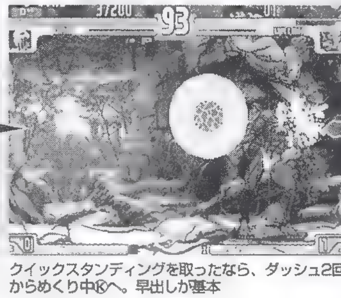
夜行魂を空中ブロッキングされても、位置が入れ替わるためすべて取られることは少ない。空中ヒット後は、忘れずに追い打ちしよう



鬼ヤンマＳＡキャンセルで中夜行魂。空中コンボ始動のほか、通常時にも狙ってみたい



その後ダッシュで相手を押す。できればクイックスタンディングしたか否かを見分けよう



クイックスタンディングを取ったなら、ダッシュ2回からめくり中Ⓚへ。早出しが基本



着地後近距離立ち中Ⓟへ。ＳＡゲージを回復しつつ、次なる夜行魂起き攻めにつなごう

スーパーアーツ別の戦術③ 天狗石

天狗乱石コンボのコツ

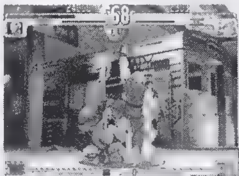
天狗石を大きく飛躍させた一番の理由は、天狗乱石コンボにある。下の表では、キャラ別にオススメのものを挙げてみた。空中コンボのページも同時に参照し、できる限り安定度を高めてほしい。

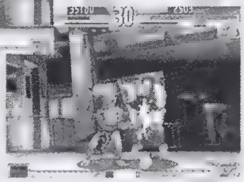
この中でも特に注意が必要なのはエレナとヒューゴーの2キャラ。浮きが低いエレナに対しては最後の締めを➡＋中Ⓟにし、さらに低いヒューゴーにはすべてを立ち強Ⓚと➡＋中Ⓟで構成する。また、対ヒューゴーは2段目の立ち強Ⓚを少し後ろに下がりつつ出すと安定しやすい。また、天狗乱石終了後の近距離立ち中Ⓟも非常に当たりにくいので、無理に狙わないほうがいいかもしれない。

通常天狗石も使おう

すっかり影が薄くなってしまった通常天狗石だが、その使い勝手は決して悪くない。タイマーの減りが遅いため長時間攻め続けることができるので、緊迫した場面ではこれ以上ない決定力を持つ。

発動は、ダウンを奪ったあとや画面端に追い詰めたときなどが理想。その後はしゃがみ弱Ⓚとリープアタックによる2択を中心に、接近用として➡＋中Ⓟを使う。これらの通常技を連続で出した場合はほぼ2回に1回の割合で石が活動するので、攻撃も2回をワンセットにしていこう。通常技を2回出したあとは割り込まれる危険性があるので、いったんガードで様子を見、割り込みに対処するのがオススメだ。また、タイマー終了が近づいたら石付きのしゃがみ弱Ⓚまたはリープアタックから近距離立ち中Ⓟにつなぎ（連続ヒット）、ダメージアップ＋ＳＡゲージの回復を図ろう。


天狗石発動中も無理に攻めすぎず、2回ワンセットの攻撃後は少し様子を見るといい。相手がＳＡを暴発してくれればしめたものだ


ラストに近づいたら、石つきのしゃがみ弱Ⓚまたはリープアタックから近距離立ち中Ⓟを狙いダメージアップ＆ＳＡゲージ回復を図る

天狗乱石オススメコンボ（画面中央の場合）

発動（近距離立ち中Ⓟキャンセル）➡ … ➡ 近距離立ち中Ⓟからのコンボ

1	2	3	4	5	6	相手キャラ
ジャンプ強Ⓚ	立ち強Ⓚ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	ジャンプ強Ⓚ	Q、ネクロ、春麗
ジャンプ強Ⓚ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	ジャンプ強Ⓚ	まこと、トゥエルヴ、レミー、アレックス、リュウ、ケン、ショーン
ジャンプ強Ⓚ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	ジャンプ強Ⓚ	ユン、ヤン、いぶき、オロ
ジャンプ強Ⓚ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	➡＋中Ⓟ	エレナ
➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	➡＋中Ⓟ	立ち強Ⓚ	➡＋中Ⓟ	ヒューゴー

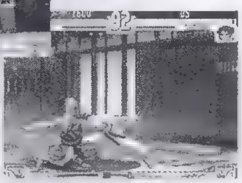
苦手とするキャラへの対策

しゃがみ強Ⓟの活用

しゃがみ強Ⓟは強攻撃のわりに出が早く、地上戦で役立つ牽制技。先端がぎりぎりとどかない距離から中距離までのバラマキに使い、相手の技を止める＋ＳＡゲージためにも活用してみたい。

ただしこのしゃがみ強Ⓟ、有効な相手とそうでない相手がハッキリ分かれる技でもある。地上戦で立ち技を多く使うダッドリーやエレナ、そして中距離戦で持続の長くない突進技を使うアレックスやＱには有効だが、スキを見て距離の長いダッシュで一気に踏み込みを狙ってくるまこと、持続の長い突進技を持つユリアン、足払い系の技が強いリュウ・ケンなどには、通用しにくい技といえる。相手キャラ、そしてそれを使う人のスタイルによって、使用頻度を変えていくようにしよう。

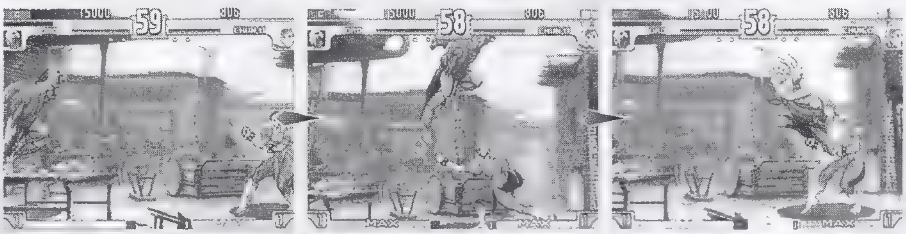

例えばアレックス。スラッシュエルボーを止めることができ、通常時に使う立ち技にも強い。ただし、跳び込みには十分注意すること

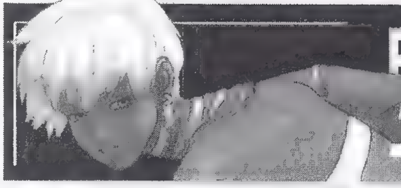

ダッシュから吊るし喉輪・唐草狙いのまことに対しては、余計なスキを与えるだけ。ダッシュの届かない間合いでSAゲージため程度に

どうしても苦しい春麗戦

地上戦で五分以上の闘いができない相手には、ちょっとした工夫が必要になる。その最たる例となるのが対春麗戦だ。ほかの相手であれば十分に使える立ち強Ⓚ、接近手段となる➡＋中Ⓟがどちらも潰されやすく、使う意味がほとんどない。このキャラを相手にするときは地上での牽制を最小限にとどめ、上空からの攻めを重視していきたい。

幸い春麗は真上に強い対空兵器がない。この弱点を突き、遠距離ならハイジャンプ、中距離なら通常ジャンプで一気に接近しよう。その後は2段跳びでタイミングをずらし、真上に近い位置からジャンプ中Ⓚで攻め込むのが基本だ。もちろん、相手の対応次第で空中人柱渡りや、早出しのジャンプ強Ⓚなどの選択肢も混ぜていこう。


通常技の判定が強い春麗に対しては、地上戦に付き合わないことが大切。遠距離からハイジャンプで一気に接近し、場合によっては2段跳びでさらにタイミングをずらす。その後相手の頭上付近からジャンプ中Ⓚや人柱渡りなどの選択肢で攻めるのが理想形だ



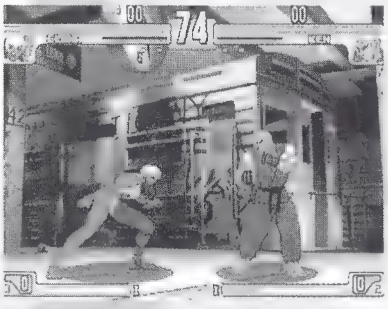
FIGHT A NEW RIVAL!! エレナ 対戦攻略

リーチの長い足技と天性のバネ。このふたつを最大限に生かし、中間距離からの牽制をメインに闘っていくのがエレナの基本スタイルだ。これを覚えたあとに必要になるのは、ディフェンス面の強化と、大ダメージ源の確保……なのか？

リーチを生かした中距離での立ち回り

エレナの間合いを知る

冒頭でも述べたとおり、エレナが得意とするのは中距離での牽制。間合いを計り、相手が出してきた牽制技を空振りさせ、その技の戻りにこちらの技を当てていく、というのが理想的だ。そのためにも、まずは自分のテリトリーを覚えよう。



ラウンド開始時より少し前がエレナの間合い。この間合いをキープして、牽制していこう

左下の写真は一歩踏み込むと、こちらの攻撃が当たる間合い。エレナはこの間合いを拠点にして中距離戦を展開していくのが望ましい。

ここで活躍する技はリーチが長く、リスクの小さい下段のしゃがみ中Ⓚ。この技は使い勝手がよく、牽制の要となる。また、その技と対をなす中段攻撃の➡＋中Ⓟor➡＋中Ⓚも重要な技となる。この二つを用いれば相手のガードを上下に揺さぶることが可能。この間合いでそれができるのはエレナだけの特権なので、うまく活用していきたい。ただし、その2種の中段攻撃は大振りで技のスキが大きい。そのため、この技を出したときに相手に跳び込まれると、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技をくらいかねない。注意しよう。

なお、このほかにも中距離戦で牽制効果の高い技はいくつかある。詳しくは下記の表を参照し、それぞれの技の役割をしっかりと覚えてほしい。

相手が萎縮したそのとき……

こちらの牽制技がボコボコとヒットし、相手が萎縮したならば攻めるチャンス。素早いダッシュで一気に近づき、投げを狙おう。このダッシュに反応してグラップディフェンスしてくる相手には、投げられ判定がすぐなくなる⬅＋強Ⓚが有効だ。

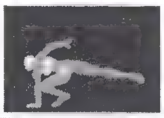
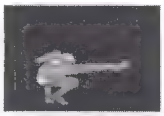
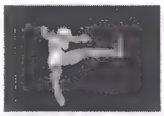


いくらダッシュが速いとはいえ、読まれてたり、反応のいい相手ならグラップディフェンスでしのいでくる



裏の選択肢に⬅＋強Ⓚ。4フレームで投げられ判定がなくなり、投げ失敗モーションに技を叩き込めるぞ

中距離で活躍する通常技とその性質

		ガード属性	性質と主な内容	使用頻度
↙＋強Ⓚ		しゃがみ	ラウンド開始時の間合いからでも届く、最もリーチ(前進力？)の長い技。ガードされると突進系SAによる反撃は受けてしまうが、先端を当てるようにすることで通常技による反撃はある程度避けられる。それほど多用する技ではないが、時折使うと効果的。状況がこう着したような場面で使っていくといいだろう。	△
➡＋中Ⓚ		立ち	技自体に前進力があるため間合いを詰めてしまうことになるが、リーチの長さは魅力的。しゃがみ中Ⓚとの2択を仕掛け、相手のガードを揺さぶるのに用いる。ヒット後の状況はやや不利なので、ブロッキングを狙ってみるのも一興。ガードされると理論上はSAなどで反撃を受けることになる(実戦ではまず無理だと思うが……)。	○
➡＋中Ⓟ		立ち	➡＋中Ⓚよりリーチが短く、攻撃発生も遅い。その分、技のスキが小さいのが特徴だ。ガードされても反撃を受けることはなく、ヒット(しゃがみ)すれば有利な状況に立つことができる。また、当てたあと（ヒット／ガード問わず）は相手との間合いが離れるので中間距離を保てるのもうれしい。➡＋中Ⓚと併用していこう。	△
しゃがみ強Ⓚ		しゃがみ	基本的には相手の牽制技の戻りに合わせて出していく技。攻撃発生はやや遅めなので、状況判断を素早く行って出していきたい。なお、この技は↙＋強Ⓚのスライディング同様、間合いを間違えると反撃を受けることになる。これも先端を当てるようにすればある程度リスクを軽減できるので、その間合いを意識して使っていこう。	△
しゃがみ中Ⓚ		しゃがみ	やはり牽制の要となるのはこの技。足先が届くか届かないかぐらいの間合いで細かく出し、相手の牽制技をつぶしていこう。 また、何度も言うようだが、➡＋中Ⓟor➡＋中Ⓚとからめたガードの揺さぶりにも用いることができる。最も使用頻度の高い牽制技だ。	◎
しゃがみ中Ⓟ		立ち／しゃがみ	リーチはほぼしゃがみ中Ⓚと同じくらい。しゃがみ／立ちの両方でガードされてしまうが、攻撃発生の早さは若干だがこちらの方が上。また、キャンセルをかけられるのもこちら。「しゃがみ中Ⓟ→強マレットスマッシュ」といった連係を組み、奇襲技として使ってみるのもおもしろい。	○
立ち強Ⓚ		立ち／しゃがみ	技自体に前進力があるので意外とリーチが長く、攻撃判定も非常に強い。また、足払い系の技との相性がいいため、牽制技に足払い系の技を多用するリュウなどのキャラクターに対して有効だ。単純に"置いて"おくだけでも強かったりする。	○



対空技について

対空は万全に

前述のようにリーチの長い技で地上戦を制し、相手がしびれを切らせて跳んできたら、もちろん対空技で迎撃していく。とはいっても、『ストIII』の世界には、その対空を無効にする空中ブロッキングというシステムがあるため、完全対空と呼べるもは存在しないに等しい。つまり、単純に相手の跳び込み攻撃を落とせる、いわゆる「撃墜技」のほかに、空中ブロッキングのタイミングをずらすもの、または、多段にしてそのミスを誘うものなどが必要になってくるわけだ。

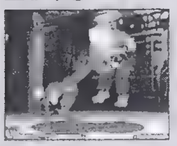
エレナが主に使う対空技は下記のとおり。項目が「BASIC」と「ADVANCED」に分けてあるが、これらを状況や相手の技量にに応じて使い分けていければベスト。もちろん、空中ブロッキングが苦手な相手に対して、「ADVANCED」にあるような対空技を使う必要はないぞ。

なお、対空は落としにいくだけでなく、相手の跳び込みの下を潜って投げにいったり、また、ジャンプを見たら後退して間合いをとることも意外に重要だったりする。前者はいわゆる「潜り投げ」。後者は間合いを離し、ジャンプ攻撃をスカす。そのスカしからは、着地点にしゃがみ中Ⓚなどの下段を重ねたり、意表をついてダッシュ投げを狙ってみるといい。空中ブロッキングがある以上、こういった手堅い選択肢も必要になってくるのだ。

エレナの対空技 Anti Air Combination

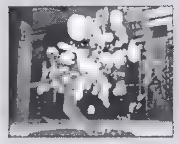
BASIC

立ち中Ⓟ



・最も基本的なワンボタン通常技対空。早目に出しておくことで、相手の連続技の狙い(打点の低い跳び込み)は、大抵落としてくれる。また、攻撃判定が2箇所あるので、ある程度、空中ブロッキング対策技としても機能する。

スクラッチホイール



・相手の跳び込み攻撃を撃墜するための技。無敵のあるEX版を引き付けて使っていこう。攻撃判定は4箇所あり、これも一応ブロッキング対策として機能するが、そのタイミングは一定なので、上級者には簡単にしのがれるかも。

ジャンプ中Ⓟ→強Ⓟ



・ある程度先読みは必要だが、ブロッキングタイミングをずらすのに最適。立ち中Ⓟやスクラッチホイールによる、地上からの対空をブロッキングしてくる相手に対して有効だ。ジャンプ強Ⓚでも代用可能。

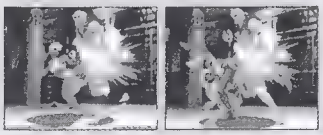
ADVANCED

ライノホーン



・対空技としての効果は薄いが、空中ブロッキングに対しては有力。ヒット時に見返り(後述)の大きい中orEXを使っていきたい。ただし、中に関しては発生が遅いので先読みが必要。ジャンプを見てから出すなら弱orEXで。

スクラッチホイール→スピニングビート



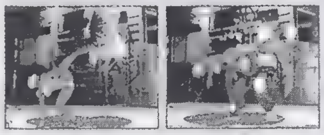
・中or強orEXスクラッチホイールからのSCスピニングビート。免疫のない相手ならまずくらうだろう。スピニングビートはストック数も多いので、積極的に使っていって構わない。

立ち弱Ⓟ→スクラッチホイール



・立ち弱Ⓟがヒットしてしまうとスクラッチホールは当たらず、スキができるので注意。立ち弱Ⓟを空中ブロッキングで取らせて、スクラッチホイールで迎撃するというのが狙いだ。

立ち中Ⓟ(1発目)→中マレットスマッシュ



・立ち中Ⓟを取りにくる相手に対して有効。着地したところにマレットスマッシュが重なり、ヒットすればスピニングビートorブレイブダンスが連続に。相手にガードされてもスキはないので問題なし。

対空から攻め立てる

ライノホーン後は……

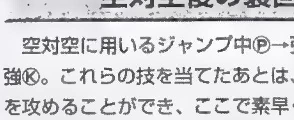
空中ブロッキング対策の一つとしてライノホーンを紹介したが、これを中orEXで出し、空中の相手にヒットさせれば追い打ちを狙える(最後の攻撃判定がヒットした場合は不可能)。

安定したダメージを与えるなら、強スクラッチホイール。連続技ページで紹介した「EXスピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール」と同じ要領で、画面中央なら逆向きの入力、画面端なら正面向きの入力といった具合で決めていこう。また、そのスクラッチホイールの部分を立ち弱Ⓟにして空中の相手を立ち直らせ、キャンセル強マレットスマッシュを重ねたり、ダッシュからの投げなどを狙ってみるのもおもしろい。こちらはラッシュを掛けたいときに用いるといい。

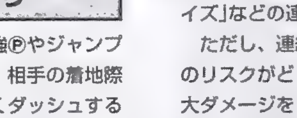
空対空後の裏回り

空対空に用いるジャンプ中Ⓟ→強Ⓟやジャンプ強Ⓚ。これらの技を当てたあとは、相手の着地際を攻めることができ、ここで素早くダッシュすると相手の裏へ回り込むことができる。これをうまく利用して相手のガード方向を惑わし、ダメージの大きい「立ち中Ⓟorしゃがみ中Ⓟ→EXスピンサイズ」などの連続技を狙ってみよう。

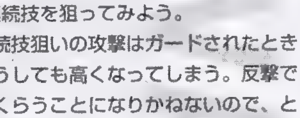
ただし、連続技狙いの攻撃はガードされたときのリスクがどうしても高くなってしまう。反撃で大ダメージをくらうことになりかねないので、ときには無理に連続技を狙いにいかず、投げや通常技といった手堅い選択肢で攻めることも考えよう。



空対空でジャンプ攻撃を当てたあとは、相手の着地際を攻め込むチャンス!!



このときダッシュして相手に近づけば裏へ回り込める。相手のガードを惑わし……、



大ダメージを見込める連続技を狙ってみよう。投げなどの手堅い選択肢も重要だ

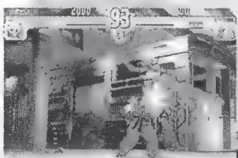
ダメージを取りにいくために

跳び込みで近づく

中距離での立ち回りや対空などのディフェンス面を覚えたら、次に必要になるのはオフェンス。やはり中距離の牽制だけではダメージソースとして乏しく、その中距離での牽制が通用しない相手なら、なおさら効率が悪い。ここは相手に近づき、ダメージを奪いにいきたいところだ。

前述した通り、ダッシュで近づくのもひとつの手段だが、空中ブロッキングのシステムがある以上、ジャンプで近づくのも常とう手段になる。また、エレナはジャンプ攻撃が多彩。中でも、ジャンプ中Ⓚとジャンプ強Ⓚ、ジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚは強力なので、これらを使わない手はないだろう。

ジャンプ中Ⓚはめくり性能を持っているため、相手のガードを惑わしつつ攻勢に移れる。もちろんヒットしていたら連続技を狙っていけるので、エレナのジャンプ軌道を把握して使っていきたい。ジャンプ強Ⓚは、早出しと引き付けの2つを使い分けると効果的。前者は攻撃判定の強い部分を当てにいき、後者は膝の攻撃判定を当てて2段技にする。その引き付けは普段は身長の低い、ユン、ヤン、オロなどに出しても2発当たらないが、初段をブロッキングさせることで、停止時間の関係から2発目まで出るようになる。これを利用して、相手の対空ブロッキング対策として使っていこう。ターゲットコンボのジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚも基本的には引き付けのジャンプ強Ⓚと用途は同じ。違いとなるのは任意に1発止めができることで、そこから着地しての投げなど、戦術に幅を持たせられるのが利点だ。これらに空中ブロッキングの選択肢を加え、相手に接近するための手段としよう。



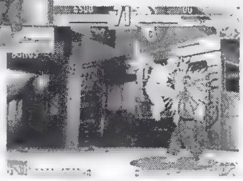
ジャンプ中Ⓚはエレナのメインとなる跳び込み攻撃。めくりを狙うことができる優秀な技だ



ジャンプ強Ⓚは判定が強く、2段技のためブロッキング対策にもなる。早出しと引き付けを使い分けよう



1発止めと出し切りを使い分けることでブロッキング対策になるジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚも重要な攻撃だ



跳び込むからには攻撃を出すだけでなく、空中ブロッキングも必要。状況に応じて狙っていこう

そのほかの接近手段

通常のジャンプ以外にもハイジャンプを接近手段として使ってみるのもおもしろい。エレナのハイジャンプはかなり高く跳び上がり、地上にいる相手キャラクターが見えなくなってしまうほど。視覚的幻惑効果を得られると共に、通常のジャンプと使い分けることで相手に捕われにくくなるぞ。また、強マレットスマッシュや弱orEXライノホーンで、奇襲をしかけつつ接近するのも悪い選択肢ではない。ライノホーンに関してはガードした相手が反射的に投げを入れたくなる（弱ライノホーンは数値上反撃になるが、それを毎回決めるのは難しい）はずなので、そこを逆手にとって、バクチではあるが、投げられ判定のなくなるスクラッチホイールなどを狙ってみてもいい。



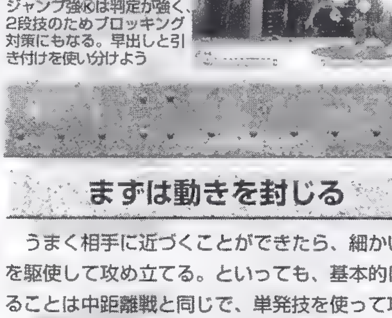
エレナでハイジャンプすると、この高さまで跳び上がる。幻惑効果を得られるぞ

近距離戦

まずは動きを封じる

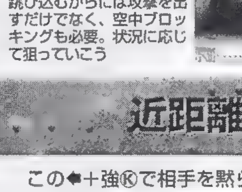
うまく相手に近づくことができたら、細かい技を駆使して攻め立てる。といっても、基本的にやることは中距離戦と同じで、単発技を使って攻め立てていくことになる。実際、有利な状況に立てる技は立ち弱Ⓚだけ。近距離での連係は出の早い技で暴れられると、案外簡単につぶされてしまうのだ。相手にプレッシャーを与えるためにも、まずは相手の動きを封じることを考えてみよう。

最も有効なのはしゃがみ弱Ⓚなどから連係させる←+強Ⓚ。この技は後ろに身を引きながら攻撃し、攻撃判定が非常に強い。その上、相手の足払い系の攻撃をかわすなど、とにかく高性能。相手の下手な暴れはほとんどつぶしてくれる。

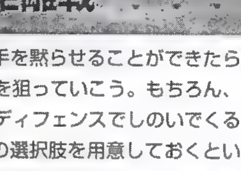


汎用性の高い←+強Ⓚ。密着戦での暴れ対策や間合いを離す手段としても役立つ

この←+強Ⓚで相手を黙らせることができたら、ダッシュからの投げを狙っていこう。もちろん、このときにグラップディフェンスでしのいでくる相手には、←+強Ⓚの選択肢を用意しておくといい。また、ダッシュ投げ以外にもしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓟキャンセルからのマレットスマッシュで相手のガードを揺さぶるのも有効。マレットスマッシュはガードされても全くスキがなく、攻勢を維持できる点も見逃せないぞ。なお、この間合いで使うマレットスマッシュはヒット時にスピニングビートorブレイブダンスを連続で決められる中が基本だが、それだけに固執しすぎればブロッキングの的になってしまう。そのタイミングをずらすためにも、時折、弱やEXのマレットスマッシュも織り交ぜて使っていくといいだろう。



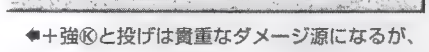
←+強Ⓚによって相手が弱気になったときは、しゃがみ弱Ⓚ、またはしゃがみ中Ⓟをキャンセルして……



マレットスマッシュ。ガードされてもまったくスキはなく、中以上ヒット時にならSAを叩き込めるぞ

近距離戦の最大の狙い

←+強Ⓚと投げは貴重なダメージ源になるが、近距離戦ではこのほかにも、しゃがみ中Ⓟor立ち中Ⓟ（1発目）→EXスピンサイズや、リープアタックの持続ヒットから決められるスピニングビートorブレイブダンスなど、一気にダメージを奪える連続技も狙っていきたい。前者は相手の行動パターンと読み取り、ブロッキングから狙う。また、少々バクチ気味ではあるが、相手の起き上がりに下段を意識させておいて立ち中Ⓟから決めにいくのも悪くない。後者はエレナのリープの間合いを把握し、ヒット確認して決められればベストだ。



リープアタックの持続が当たる間合いはこのあたり。密着状態で立ち中Ⓚを当てたあとが、ちょうどその間合いになる

スーパーアーツについて

スピニングビート

SAゲージの短さとストック数の多さがウリのスピニングビート。MAXからならEX技を6回使うことができ、EXスクラッチホイールやEXスピンサイズなど、EX技を多用するエレナにとって、その6回という数字はうれしい限り。

唯一の難点は威力の低さくらいなもので、汎用性の高さはやはり魅力的だ。対空として使えるほか、初段のリーチが意外と長いので、ある程度密着した間合いなら反撃技としても活躍する。

なお、空ジャンプから発動し、グラップディフェンス対策に使っている光景を巷でよく見掛けるが、実は攻撃発生から2フレーム間の無敵時間には投げられ判定があることが判明。そうそうお目にかかれるものではないが、相手の投げに負けることもあるわけだ。過信は禁物といったところか。



グラップディフェンス対策に出したスピニングビート。相手の投げがしっかりと重なっていた場合には……



投げられてしまい、せっかくのパクチも台無し。打撃に対する無敵は、バッチリあるんだけどね

ブレイブダンス

SAゲージはスピニングビートより長く、そのストック数は2本。そして、EX技の最大使用回数は5回となっているブレイブダンス。

対空技としてはまったくといっていいほど機能しないが、突進力があるので反撃性能が高い。その反撃の対象となるのは、スキの大きいSA系はもちろん、リュウ、ケン、豪鬼、ショーンのしゃがみ強Ⓚや、ユリアンのチャリオットタックル、アレックスの弱以上のスラッシュエルボーなど。これらの間合いが離れる技(しゃがみ強Ⓚは先端ガード)に対しても、反撃できるようになれば、ブレイブダンスの強さが見えてくるだろう。

なお、このブレイブダンスは発生と同時に空中判定になるため、スピニングビートのところで述べたように、投げに負けることはないぞ。



反撃性能が非常に高いブレイブダンス。スキはあるけど、微妙に間合いが離れる技に対して使っていきたい



リュウケンタイプのしゃがみ強Ⓚの先端ガード時による反撃はその代表例だ。反応速度が要求されるぞ

ヒーリング

自分の体力ゲージの約1／3を回復できるヒーリング(キャンセル時の回復量は、最大回復時の1／3になる)。直接勝ちにつながるかどうかは不明だが、相手が「もう少しで勝てる」という状況で使えば、絶望感を与えられることは間違いない。

確定状況は画面中央へ相手を投げたあと。画面端だとクイックスタンディング後に反撃を受ける可能性があるので注意しよう。また、例外的に春麗の鳳翼扇は、画面中央でも反撃になってしまう。(もちろんキャンセルを使って中断すれば反撃にはならないが……)。このほかには対空ブロッキング後など、空中の相手に中or強スクラッチホールを当てて、スーパーキャンセルでヒーリングを発動すればフル回復できる。キャンセルして、再度スクラッチホイールで追撃を決めてみるのも一興だ。



対空ブロッキング後にスクラッチホイール→ヒーリング。ここでフル回復してもいいが……

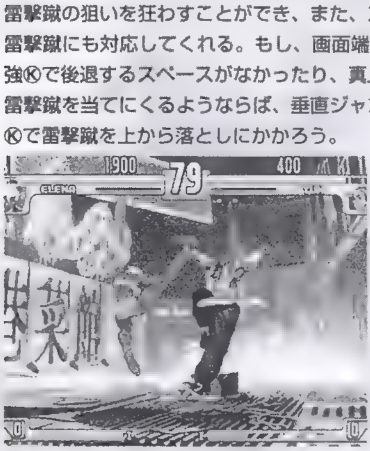


回復をキャンセルして、再度スクラッチホイールで追い打ちしてみるのもおもしろい。威力は低いけど

苦手とするキャラへの対策

ユン＆ヤン

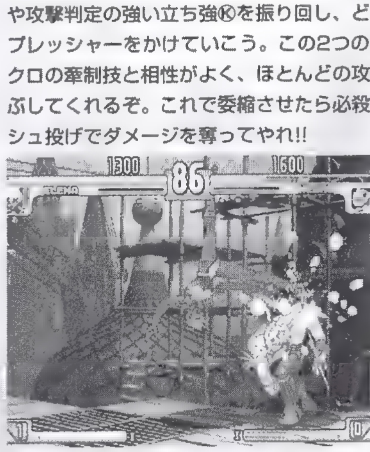
地上戦を得意とするエレナにとって、最も厄介なのがこの2キャラクター。空中から攻めてくるため、地上戦にはまず付き合ってくれず、また、跳び込みはスピードの速い雷撃蹴がメインなので対空技で落とすことが難しい。この雷撃蹴に対しては⬅+強Ⓚを置いておき、着地点に技を重ねるのが効果的。⬅+強Ⓚは後退しながら技を出すので雷撃蹴の狙いを狂わすことができ、また、スカし雷撃蹴にも対応してくれる。もし、画面端で⬅+強Ⓚで後退するスペースがなかったり、真上から雷撃蹴を当てにくるようならば、垂直ジャンプ強Ⓚで雷撃蹴を上から落としにかかろう。



後退しながら攻撃する⬅+強Ⓚで雷撃蹴の狙いを狂わせる。スカし雷撃蹴に対しても効果を発揮するぞ

ネクロ

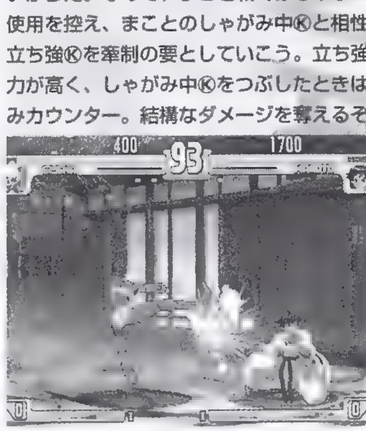
とにかくリーチ差が問題のネクロ戦。このキャラクターには中距離の牽制は通用しないので、無理に地上戦で勝負を挑むのはよくない。多彩なジャンプ攻撃を駆使して空中から攻め立て、近距離戦に持ち込んでいこう。エレナは近距離戦が得意というわけではないが、ネクロ相手なら問題はない。左ページで紹介している近距離戦の⬅+強Ⓚや攻撃判定の強い立ち強Ⓚを振り回し、どんどんプレッシャーをかけていこう。この2つの技はネクロの牽制技と相性がよく、ほとんどの攻撃をつぶしてくれるぞ。これで委縮させたら必殺のダッシュ投げでダメージを奪ってやれ!!



ネクロ戦はとにかく近づくことを優先し、首尾よく近づけたら、立ち強Ⓚなどの技で押していこう

まこと

中距離からいきなりダッシュしての唐草。これが恐いまことは、中距離での牽制をメインにして、とにかく踏み込ませないようにしていきたい。ただし、そのダッシュ止めにしゃがみ中Ⓚを使ってしまうと痛い目に合うのはこちら。まことの牽制の要となる、しゃがみ中Ⓚとエレナのしゃがみ中Ⓚは相性が悪く、打ち合ってもまず勝てることはいからだ。なので、まこと戦ではしゃがみ中Ⓚの使用を控え、まことのしゃがみ中Ⓚと相性のいい立ち強Ⓚを牽制の要としていこう。立ち強Ⓚは威力が高く、しゃがみ中Ⓚをつぶしたときはしゃがみカウンター。結構なダメージを奪えるぞ。



まこと戦でも効果を発揮する立ち強Ⓚ。これでダッシュと牽制技のしゃがみ中Ⓚをつぶしていこう

画面端に追いつめてから一気に畳み込め!!

TEXT：FRS-N,O



FIGHT A NEW RIVAL!!
豪鬼 対戦攻略

攻めのポテンシャルは最強クラスを誇るも、勝つためには「あまりに少ない体力と短いスタンゲージ」をいかにカバーできるかが課題。攻めどきと守りどきはしっかり見極めよう。

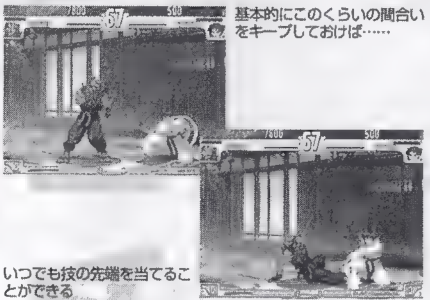
●Chapter 1／攻略概念基礎

近距離間合いのキープ

攻めに特化した多彩な技を持つ豪鬼は、自らの有利間合いである近距離をキープすることで、その性能がいかんなく発揮されるキャラである。いかにこの間合いを維持しながら闘えるかが勝敗へダイレクトに結びつくといっても過言ではないので、常に間合いを保つことを念頭に置いて闘うようにしたい。

なお、ここでいう近距離間合いとは「ラウンド開始時よりも1キャラ分ほど踏み込んだ間合い」とする。だいたいの目安としては、しゃがみ中Ⓚの先端が当たる程度の間合いと考えよう。

なぜこの間合いをキープすることを強く推奨するのかというと、一つめの理由として「一回のダッシュで相手に最接近できる」ということが挙げられる。ダッシュからは様々な選択肢が存在し、これで相手にプレッシャーをかけることが容易になるためだ。



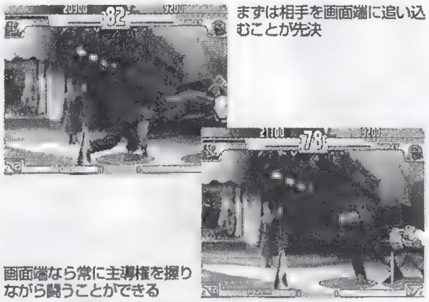
基本的にこのくらいの間合いをキープしておけば……

いつでも技の先端を当てることができる

また、この間合いでなら「豪鬼の持つ必殺技のほとんどが最高の性能を引き出せる」というのが二つめの大きな理由。新技の百鬼襲を出していくうえではこの間合いが相手とのベストな距離関係だし、ここから「豪波動拳を出すのに適切な間合い」へすぐに移行できるのも大きな強みとなる。

逆にこの「近距離間合い」をキープできないと、多くの技が機能しなくなり、一気に形勢不利といった状況が訪れるだろう。

とはいえ人同士が闘う対戦なだけに、いつまでも自分の間合いを確保し続けることは実際問題として無理がある。そこで、なんとかこの近距離間合いを維持し続ける都合の良い状況を作り出せないかと考えたとき、「相手を画面端に追いつめて鳥かごにする」という方法がひとつの結論として導くことができる。画面端なら「下がる」という行動を制限してしまうため、相手から間合い調整の自由を奪うことができるためである。豪鬼の通常技は判定の強いものが多く、技同士のぶつかり合いに持ち込めば明らかに豪鬼のほうが有利だ。追いつめられた状況下での相手の行動は、跳ぶ、待って耐える、割り込む、ブロッキングを狙う……、といったあたりに集約されるため、こちらが優先権を握ることになる。この状態からなら一気に勝負をかけていくことが容易となるし、また、この画面端での畳み掛けが豪鬼の戦闘スタイルの真髄ともいうべきものなのである。



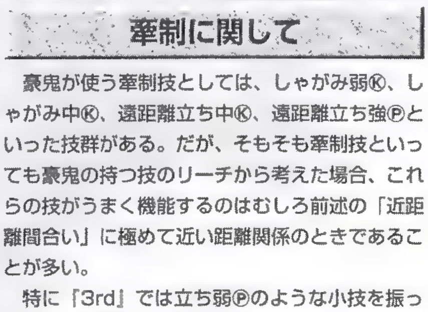
まずは相手を画面端に追い込むことが先決

画面端なら常に主導権を握りながら闘うことができる

牽制に関して

豪鬼が使う牽制技としては、しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟといった技群がある。だが、そもそも牽制技といっても豪鬼の持つ技のリーチから考えた場合、これらの技がうまく機能するのはむしろ前述の「近距離間合い」に極めて近い距離関係のときであることが多い。

特に『3rd』では立ち弱Ⓟのような小技を振っても至近距離でない限り相手はガードポーズをとらないので、システム上相手を下がらせないといった「牽制兼下がり制限」効果も期待できない。このことから、特に豪鬼のようなキャラにとって、遠い間合いで牽制するという行為自体の意味は非常に希薄といえる。つまり、やや遠い間合いで牽制に腐心するぐらいなら、次の攻めに直結するような技を立て続けに出していったほうが良いということだ。豪鬼の場合は、斬空波動拳などがそういった「つぎの攻めに直結する技」の役割を果たす。



このあたりで牽制する意味はあまりない

牽制するなら「攻めに直結する技」を出していこう

間合いを詰めたい時には

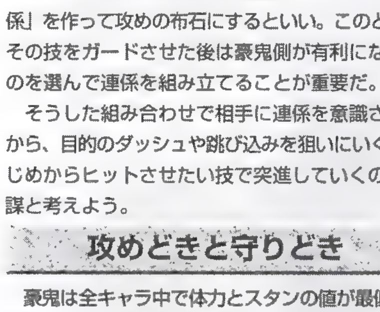
このシリーズは『ストリートファイターⅡ』とは根本的に異なる点がいくつかある。それをブロッキングとダッシュという大きな二つのくくりに集約した時、こと相手に接近するという行為自体は『ストⅢ』の方がはるかに楽だということができる。ただ、ダッシュに関しては全般的に見て隙が小さい部類に入るものの、やはり少なからず隙というものが存在する。そのため適当に使っても反応されることが多く、ダッシュを頻繁に連係へ組み込んだりするのには向いていない。また、空中ブロッキングを仕込みながら跳び込むのもひとつの手段だが、『3rd』では空中下ブロッキングが無くなったことで、事実上の空中連続ブロッキング入力が無効化されている。そのため、とりあえず跳び込むというのも賢明とはいえない。

そこで、技同士を組んで連続ヒットしない「連係」を作って攻めの布石にするといい。このとき、その技をガードさせた後は豪鬼側が有利になるものを選んで連係を組み立てることが重要だ。

そうした組み合わせで相手に連係を意識させてから、目的のダッシュや跳び込みを狙いにいく。はじめからヒットさせたい技で突進していくのは無謀と考えよう。

攻めどきと守りどき

豪鬼は全キャラ中で体力とスタンの値が最低で、なおかつスタン値の回復がもっとも遅い。実戦ではいくら攻め勝っていても、一発の大技でひっくり返されたりするケースもザラだ。そのため、攻めるときは攻めて、調子に乗らずに守るべきときはしっかり守るという「ごく当たり前なお約束」を特に強く意識して闘う必要がある。ある意味、このことは豪鬼を使ううえでどんなテクニックを覚えることよりも大切なことである。行き詰まったら常に自分のプレイスタイルを省みて、無駄に攻撃をくらってないか再認識するようにしよう。



攻めるだけではいずれ手痛い一撃をうける危険性がある。引くべき時は引くのも大切だ

●Chapter2/基本戦法

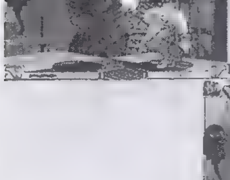
攻め込みの初手、斬空波動拳

ムックの上巻でも触れているが、豪鬼の攻めの基軸は「垂直ジャンプから撃ち下ろす斬空波動拳」である。この行動は、斬空波動拳を地上の相手にガードさせたあとは豪鬼側が有利になることを利用して、攻め込むための突破口を開くというものだ。垂直ジャンプの斬空波動拳をガードさせて、先に動ける状況からつぎの攻めにつないでいこう。

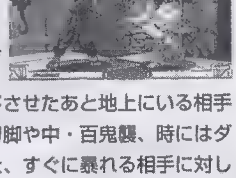
斬空波動拳をガードさせたあとは……、

●斜めジャンプ→天魔空刃脚
●百鬼襲コンビネーション
●しゃがみ中Ⓚ（遠距離立ち強Ⓟ）

……などが主な選択肢となる。このへんは対戦相手がどういう対応策をとってくるかで適時変えていく必要があるが、基本的にはこの中からの選択でだいたいは事足りるはずだ。



まずは斬空波動拳で相手を地上に足止めして……



相手が地上で斬空波動拳をガードしたらここから攻め込む

斬空波動拳をガードさせたあと地上にいる相手に対しては、天魔空刃脚や中・百鬼襲、時にはダッシュが効果的。また、すぐに暴れる相手に対しては地上で通常技を合わせていくのがいい。また、「斬空波動拳をガードしたあとで相手がどういう行動をとるのか」を見るため、もう一度垂直ジャンプ→斬空波動拳を撃ってみてもいいだろう。

斬空波動拳をガードさせたあとに狙っていきたい技は、百鬼襲からの百鬼豪砕によるつかみ。スタート時の間合いからでも一回の百鬼豪砕で相手を画面端に追いやることができ、その後の展開がかなり有利になるのでぜひとも狙っていきたい。ただ、相手も慣れくると対応してくるので、そういう時は打点高めの百鬼豪刃で地上に足止めしておき、次の百鬼襲で百鬼豪砕にするといった「百鬼豪刃と百鬼豪砕による2択」が有効だ。



攻めつつも、斬空波動拳をガードした相手がどういう行動に出るのかを探ろう

対ブロッキング用の連係を組む

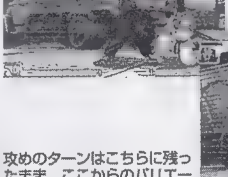
1Pめの「攻略基礎概念」でも触れたが、豪鬼は攻める際にいくつかの「通常技→通常技」の組み合わせによる連係攻撃を持っておくことが大切。連係を組む理由はいくつか挙げられるが、そのなかでも特に大きなメリットを2つ紹介しよう。

連係を組む1つめのメリットは、連係の間は相手が手を出しにくくなるということ。これは連係自体が隙の小さいもの——実際には技後に有利になる——で組まれているため、下手に手を出してしまうと豪鬼が出す次の技をくらうことになる。

2つめの理由として、このゲームにはブロッキングがあるため、技を上下に振れば相手の狙いをそらせることができ、それが対ブロッキングの役割も果たすという事実が挙げられる。例えば、こちらがしゃがみ弱Ⓚのあとに毎回しゃがみ中Ⓚを出していけば、そのうち相手も下段ブロッキングを仕込んでくるようになる。これではブロッキングのいい的になってしまうので「しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみⓀ」と出すところを「しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中Ⓟ」という連係に変えてみる。すると、相手が2段めのしゃがみ中Ⓚを下段ブロッキングしようとレバーを下に入れたところへ、遠距離立ち中Ⓟがヒットするという仕組みだ。

なお、連係を組むときは、上の例にも出てきた遠距離立ち中Ⓟを積極的に使うことをすすめる。この技は遠距離攻撃のなかで唯一キャンセルをかけることができ、さらに攻撃判定が発生したあとならいつでもキャンセルがかかるという優れた技だ。遠距離立ち中Ⓟの発生は6フレームなので、その前に密着からしゃがみの弱攻撃をガードさせれば有利な状態のまま出していくことができる。

例えば「しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中Ⓟ」という連係をガードさせ、そのあとガードしがちな相手には最速キャンセルで百鬼襲につなぎ、暴れる相手には遅めキャンセルで豪波動拳につなげば高確率でヒットが望める。春麗、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロの6キャラには素でしゃがみガードされると遠距離立ち中Ⓟが空振りするが、この技は空振り中でもキャンセルがかかる。当たらない相手に対してもバリアとしての使い道があるので、遠距離立ち中Ⓟは効果的に使っていきたい。



通常技としては高性能な遠距離立ち中Ⓟ。この技をガードさせておけば……



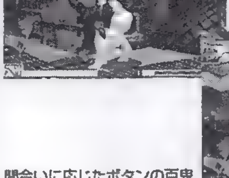
攻めのターンはこちらに残ったまま。ここからのバリエーションは多いほどいい

攻めの要、百鬼襲

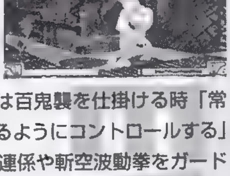
『3rd』の豪鬼は新技の百鬼襲を主軸に据えて闘う。百鬼襲を使っていく上で重要なことは2点ある。

まず1つめ、百鬼襲は「豪鬼側が有利な状態から仕掛ける」ということ。いくら百鬼襲を主軸にするとはいえ、中間間合いからおもむろに出していったところで、相手に反応されて昇り蹴りでもくらうのがオチだろう。

百鬼襲を出す時は通常技にキャンセルをかけたり、先述の斬空波動拳をガードさせたあとなど、とにかくこちら側が有利な状態から仕掛けていくのが鉄則だ。Qなどにはラウンド開始と同時に強・百鬼襲から百鬼豪砕を出すと間合いがちょうど合うが、そういうのはあくまで奇襲であって例外と考えてもらいたい。



百鬼襲は自分側が有利な状況から出すのが鉄則。通常技キャンセルなどから……



間合いに応じたボタンの百鬼襲で一気に接近しよう

2つめの重要な要素は百鬼襲を仕掛ける時「常に相手の頭上に位置するようにコントロールする」ということ。通常技の連係や斬空波動拳をガードさせたあとなどは中・百鬼襲でカバーし、弱・百鬼襲はたまにからめる程度がいい。いうまでもなく、百鬼襲を相手の頭上に合わせる理由は、直前まで技を引き付けて百鬼豪砕か百鬼豪刃による「打撃か投げの2択」を迫るためである。



百鬼襲は常に相手の頭上に位置するように合わせる

なお、こちらの百鬼襲に対して後ろジャンプ昇り蹴りなどで応対してくる相手には、中・百鬼襲からの最速タイミングで百鬼豪刃を出して頂点で落とすようにするといい。または中・百鬼襲ではなく弱・百鬼襲にすることでも、こういったケースによる相手の昇り蹴りをかわすことが可能だ。

画面中央なら1回ダッシュで間合いを詰め、攻めを続行しよう。ただし、相手が「後ろジャンプ空中ブロッキング」を入力していたら、相手は下りで技を出せる。その点には気を付けよう。

●Chapter3/画面端に追いつめてから

動きにくい相手の手の内を読め

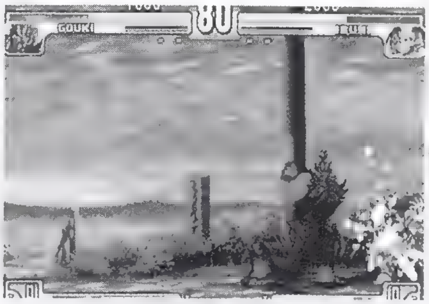
百鬼豪砕で相手を画面端に追い込んだら、そのまま勝負を決めるつもりで一気に畳み込もう。

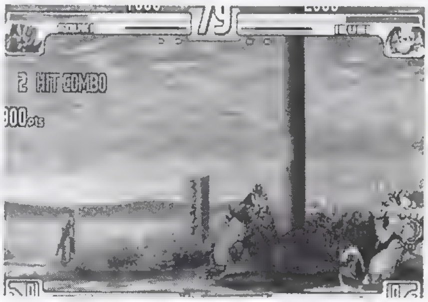
まず、画面端でも1ページめで紹介した「近距離間合い」をキープしよう。相手は端を背負っているため、自分からは下がることができない。垂直ジャンプからの斬空波動拳も交えつつ、先手を取って常に相手の動きを封じにかかろう。

画面端で百鬼襲を仕掛ける時でも、自分が有利な状態から出していくという鉄則に変わりはない。ただ、相手はこの状況では劣勢なわけで「切り返しのチャンス」を常に狙っている。そのことからも、画面端での攻めで隙を見せることは画面中央のとき以上に許されない。つかみ損ねれば少なからず「隙」といえるだけの硬直を残してしまう百鬼豪砕は、その使用頻度をやや下げたほうがいいだろう。画面端での攻めは、どこで出しても技後の隙が小さい百鬼豪刃を主軸にし、技を出すタイミングを変えることで対応していくといい。

また、画面端での連係の間には頭蓋破殺を使うといい。この技はガードされても1フレームしか不利にならないうえ、中段属性の2ヒット技だ。しかも攻撃発生後の4フレーム～24フレームまでの間は投げられ判定が消失する。重ねにもガンガン使っていけるので、上手く連係に交えていこう。

画面端で攻める場合に中央のときと大きく異なる点は、相手も動きにくいだけに「跳び込みや返し狙いの待ち」の頻度が上がりがちだが、逆に画面端へ追いやっているからこそ相手の行動も読みやすい。わざと返し狙いの技を出させてブロッキングしたり、こちらの技をブロッキングしようと入力の受け待ち状態でおとなしくなっているところへ投げの頻度を上げれば対応することは難しくなるはずだ。


画面端では隙の少ない頭蓋破殺でガードを崩しつつ……、



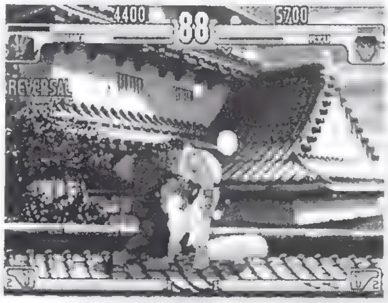
さらに攻めを続行しよう

●Chapter4/起き上がり

相手の起き上がりを攻める

相手がダウンして起き上がるときは、攻撃の先手をつかむチャンス。確実に押し込めて自分側優勢のままターンを持続したい。

まず、相手の起き上がりには垂直ジャンプからの斬空波動拳を「低い打点で」重ねにいく。直接打撃を重ねない理由はブロッキング対策のため。仮に斬空波動拳ならブロッキングされても、その対象はあくまで「弾」のほうだ。豪鬼本体にはブロッキングによるストップ時間はかからないので反撃を受けることはない。むしろ逆に斬空波動拳をブロッキングされたほうが、ガードされた時よりも豪鬼側の有利時間が増えるぐらいだ。



打撃を重ねてくる相手にはやはり「起き上がり昇龍拳」が強い

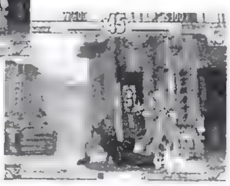


斬空波動拳をブロッキングされても豪鬼側の方が有利

斬空波動拳を低い打点で重ねたら、次はしゃがみ中Ⓚ（下段）か頭蓋破殺（中段）でガードをゆさぶろう。ここでなぜ相手の起き上がりに直に打撃ではなく斬空波動拳後に重ねるのかといえば、一つは上記のブロッキング対策。もう一つは相手側のブロッキング入力が、起き上がり直後よりもガード硬直から復帰したあとのほうが格段にやりにくくなるということ。最後に起き上がりに重ねられた低い打点の斬空波動拳をブロッキングしてしまうと、豪鬼側の投げおよび瞬獄殺が確定で決められるためだ。

打撃技を相手の起き上がりに直接「埋める」よりも、いったん斬空波動拳を重ねてからのほうがはるかに多くのメリットを享受できる。もちろん、択一攻撃が成功したあとはその後も豪鬼側優勢で闘いを進めることが可能だ。


相手の起き上がりには、低い打点の斬空波動拳をガードさせてから……


中段か下段の2択を迫っていく

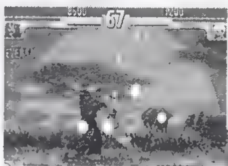
起き上がり豪昇龍拳の効果

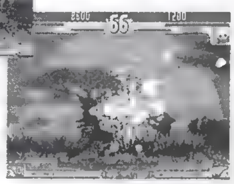
「ストⅢ」シリーズにはスーパーアーツを除くと、長い無敵時間を伴った必殺技の存在は少ない。しかし、豪昇龍拳には出掛かりに3フレームの「完全無敵時間」が存在し、「ストⅡ」ライクな使い方が可能となっている。

このため自分の起き上がりに打撃を重ねてくる相手にはリバーサルで豪昇龍拳を出すのが極めて有効である。起き上がりに使う豪昇龍拳は弱で、中や強は使わないほうがいい。なぜなら弱は初段で相手をダウンさせることができるが、中や強だと離れた相手にヒットさせてもダウンを奪えず反撃を受けるためだ。

ただし、起き上がりで豪昇龍拳を出すなら、相手が打撃を重ねてくると読んだ時に絞ったほうがいい。「ストⅢ」に関わらず、技を重ねるふりをして実はガードしている……というオチはありがち。起き上がりの選択肢としては有効な技だが、実は豪昇龍拳自体は上段と下段のどちらのブロッキングにも対応している。過信は禁物だ。

また、ＳＡⅠ、Ⅱにも出かかりに長い無敵があり、勝負どころではリバーサルで使っていける。ＳＡⅠの滅殺豪波動を選んでいるときは起き上がりのリバーサルには使わず、起き上がり豪昇龍拳にSAキャンセルをかけて出すようにしよう。


ＳＡⅠは無敵時間をほとんど活用できない。豪昇龍拳のリバーサルを利用してから……、


スーパーキャンセルで滅殺豪波動につなげよう

●Chapter5/SUPER ARTS・X

豪鬼にはSAゲージ2本すべてを一気に放出する「スーパーアーツX（仮称）」という特殊な技がある。ひとつはシリーズおなじみの「瞬獄殺」で、もうひとつは『3rd』での新技「金剛國裂斬」だ。キャラ別攻略最後の項目は、この2大スーパーアーツの使い方について解説していこう。

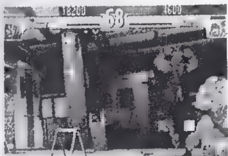
金剛國裂斬はGDに合わせる

『3rd』から新しく加わった金剛國裂斬は、高威力な打撃技だ。攻撃発生までがかなり遅く、特殊な状況下でないと連続技に導入することはできない。ただ、連続技に入れても補正を受けるのため、どのみち単発で使っていったほうが良い。

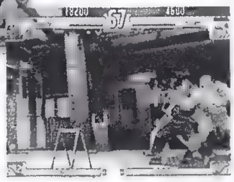
この技はムックの上巻でも解説済みの「グラップディフェンスが起こる状況に合わせる」のが最も効果的な使い方だ。空ジャンプで跳び込んで相手のグラップディフェンスを誘い、着地と同時に発動すれば投げの空振りに当てることができる。

また、同じ空ジャンプでも一度天魔空刃脚や百鬼豪刃をガードさせて垂直ジャンプし、着地で仕掛けるという方法でもグラップディフェンスを誘いやすい。

なお、ほかのスーパーアーツは、そのコマンドとグラップディフェンスを同時入力したとき、「自分が早ければスーパーアーツ発動、相手の投げ入力のほうが早ければ自動的にグラップディフェンス発動」といった重複入力ができるようになっている。しかし、「金剛國裂斬＋投げ」は投げコマンドのほうが優先順位が高いため、この重複入力が効かないので気を付けよう。



天魔空刃脚をガードさせて垂直ジャンプし……



グラップディフェンスを誘って金剛國裂斬

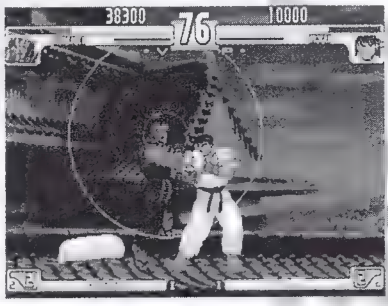
瞬獄殺は密着で発動すれば確定

これまでのシリーズでは、発動時の暗転を見てからでもジャンプで回避できた瞬獄殺。はっきりいって魅せ技でしかなかったが、『3rd』の瞬獄殺は一味違う。この技の「初期つかみ間合い」である12ドット以内に相手を捕捉して、なおかつ相手に投げられ判定のある状況であれば確定で成立するのだ。12ドット以内というのはかなり狭い間合いなので、実戦では「ほぼ密着状態」と考えたほうがいい。

さて、この密着状態を作り出すには、高い打点で百鬼豪刃をガードさせて着地で発動とか、遠距離立ち中Ⓟをガードさせた間合いからダッシュして発動、というのがポピュラーな方法だ。ただし、ジャンプ攻撃を当てて（ガードさせて）から瞬獄殺を発動する場合は、くれぐれも相手側のガード（ヒット）硬直による「投げられ無敵」が解けてから発動させるようにしよう。相手に投げられ判定のない状態では、いくら密着していても暗転を見てから逃げられてしまうぞ。

また、瞬獄殺の出掛かりには暗転終了から5フレームの無敵時間が存在する。これを利用して、至近距離での相手の連係に割り込むといった「守りの技」としても活用することが可能だ。

なお、前作の『2nd』では近距離から頭蓋破殺に空振りキャンセルをかけてから出すことで、その時点で相手がガードポーズを取っていた場合に限り確定でつかむことができた。しかし、『3rd』ではできなくなっている。ただ、頭蓋破殺は前進しながら攻撃する技なので、実戦時は「瞬獄殺の確定間合い外から頭蓋破殺で間合いを詰めて、確定間合いに入って発動」という使い方をする分には有効であろう。



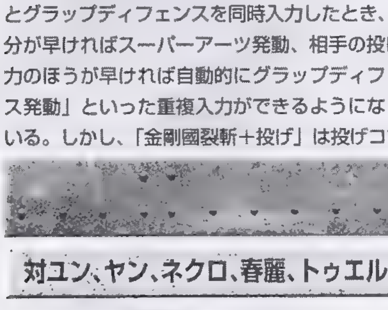
投げられ判定のある状態で密着すれば瞬獄殺は確定。こうなったら神に祈っても無駄

●苦手とするキャラへの対策

対ユン、ヤン、ネクロ、春麗、トゥエルヴ

ユンとヤンは雷撃蹴、ネクロはドリルキック、トゥエルブはD.R.A.およびX.F.L.A.T.で「後ろジャンプから戻ってくる」ことができる。これらの技は速度が速く、例えば豪鬼がよく使うしゃがみ中Kなどが空振りしたのを見てから出しても技の硬直中に決めることができる。これは彼らが垂直ジャンプしたときでも同様なので、こちらの技が届かない間合いでの技の空振りは厳禁だ。

また、滅殺豪波動に関しては、ガードされるとネクロにはSAを含めた様々な技で、春麗にはSAⅡの鳳翼扇で確実な反撃を受けるので覚えておこう。

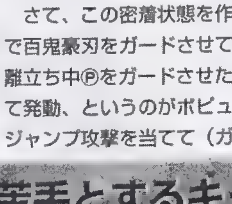


足払いが空振りすると、鋭い蹴りをくらうハメに……

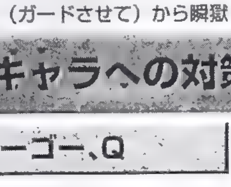
対ヒューゴー、Q

体が大きいため、豪鬼の主軸技のほとんどは空中で叩き落とされることが多い。特にヒューゴーとはグラフィック上で技が重なっていなくても、相手が出した攻撃が斜め上方の豪鬼を「偶然に」直撃することが多い。画面中央では決して無理をせず、画面端に追い込むまでは斬空波動拳を上手く交えつつ持久戦の構えで望むべき。

また、ガードさせればほかのキャラに対しては比較的安全な部類に入る強・竜巻斬空脚だが、この2キャラにはガード後に通常投げが反撃技として確定で返されてしまう。



空対地でヒューゴーとは相性が悪い

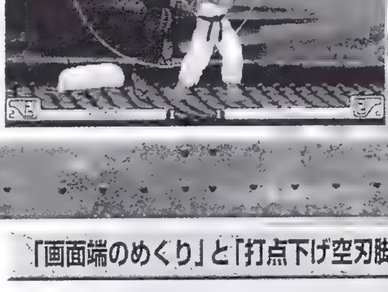


安易な竜巻斬空脚も厳禁。このあと投げられることになる

「画面端のめくり」と「打点下げ空刃脚」

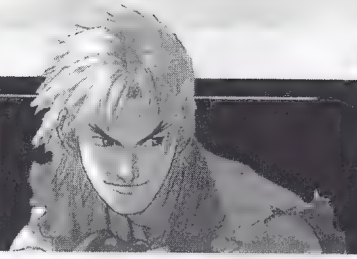
相手を画面端でダウンさせたら、起き上がりにめくりを狙ってみるといい。画面端でめくれるのは、ダッドリー、エレナ、ヒューゴー、トウェルブ、ネクロ、アレックスの6キャラ。めくるときに使う技はジャンプ中Ⓚ（強Ⓚ）で、ヒット後はもちろん地上の技につなげることができる。

これ以外のキャラはめくれないが、その代わり画面端の相手と壁の間に入るように天魔空刃脚を出せば、自動的に打点が低くなる。この高さでヒットした天魔空刃脚は必ず地上の技につながることを覚えておこう。



画面端でめくれない相手には、天魔空刃脚が低打点でヒットする

電光石火の足技でガードを切り裂け！　　TEXT：善之字元帥



FIGHT A NEW RIVAL!! ケン 対戦攻略

ケンにとって最大の武器は波動拳でも昇龍拳でもなく、近距離戦のプレッシャーである。リーチに恵まれた蹴り技でミドルレンジを制圧し、短く鋭いダッシュで一気に接近、密着したら息もつかさぬラッシュから連続技を叩き込むのだ！

まずは中距離戦をマスターする

ダッシュ接近への布石

タイトル横でも書いたように、ケンが最も得意とするのは接近戦である。そのため展開としては、鋭いダッシュで一気に間合いを詰め、投げやしゃがみ弱Ⓚからの連続技で致命傷を与える……というのが理想的だが、実際にプレイしてみるとなかなかうまくいかない。それもそのはず、相手にしてもケンに接近されるのを嫌って、ダッシュを止めるために地上技を散らしたり、跳びまわって地上にとどまらないように気をつけているからである。

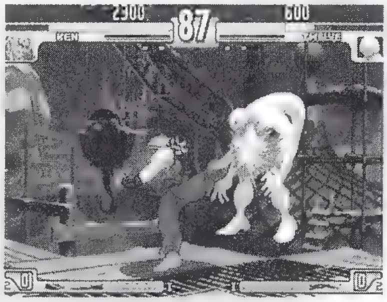
そこで、まずはうまく相手に接近するために、

①地上の牽制技を潰す
②空中への脱出を阻止する

という2点にポイントを絞ってみよう。これができれば相手もおとなしくなり、ダッシュによる接近もスムーズに「通る（成功する）」はずだ。

ケンの地上技の中で、この2つの任務に適した技としては、立ち中Ⓚが挙げられる。この技はリーチが長く、攻撃判定がやや上方向へ突出しているため、中間距離から振り回すだけでかなりの効果を発揮してくれる。とはいうものの、もちろんこの立ち中Ⓚも無敵とまではいかないので、この技をサポートする目的として、他にもいくつかの技を散りばめながら相手を抑え込んでいくといいだろう（この他の主力技については下表参照）。

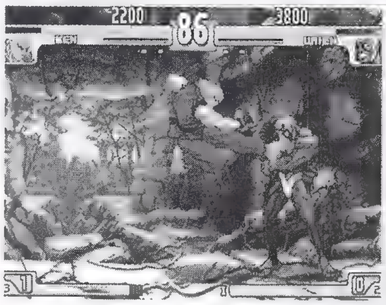
また、中間距離を制圧したあとの「ダッシュで接近するタイミング」については、こちらの牽制技がガードされる確率を基準に計っていく。もしも牽制技がポコポコとヒットしているようなら、まだ相手は地上技を出している証拠なので、ダッシュで近寄るには少々気が早い。接近するのはある程度ガードが多くなったのを確認してから（＝手を出していない証拠）でも遅くはないだろう。



地上戦のカギを握る立ち中Ⓚ。相手の牽制技潰し&ジャンプ防止に絶大な効果がある

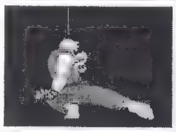
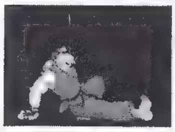
地上がダメなら……

ここまでに挙げた、中間距離の制圧に重点を置いた基本戦術が通用しない相手の場合、いつまでも地上戦にこだわるのはかえって危険である。具体的なキャラとしては、垂直ハイジャンプからの雷撃蹴が厄介なユン&ヤンや、地上戦の差し合いでは相性が良くないユリアンなどが挙げられるが、こういったキャラに対しては、地上戦は放棄してこちらから跳び込んだほうが接近戦に持ち込みやすいことを覚えておこう（空中戦については3P目に説明してあるので、そちらを参照してほしい）。



ダッシュがダメなら、跳び込みで接近する。無理して地上戦に付き合うことはないぞ

立ち回りで多用する通常技とその性質

		主な用途	使用頻度
立ち強Ⓚ		ケンの立ち攻撃の中で最もリーチがある。後述の立ち中Ⓚと違い、遠距離でしゃがんでいる相手にもヒットしやすいので、立ち中Ⓚをしゃがみ技で潰されがちな時に使っていく。また、やや大振りなため、この技に合わせて跳ばれると危険だが、発生の遅さは必ずしもデメリットとはいえない。微妙な遅さが功を奏し「わざわざ当たりにくる相手」もいるのだ。	△
立ち中Ⓚ		牽制の主力。攻撃判定が上に出ているため、相手のジャンプ際を叩いたり、立ち攻撃を潰したりするのが主な用途になる。試合序盤はこの技で十分にダメージを与え、相手の攻め気を萎えさせてから接近戦を挑むといいだろう。ただし、注意点はスキが大きいこと。冷静な相手にこの技をガードさせ続けていると、スーパーアーツによる反撃を受ける可能性があるのだ。	◎
しゃがみ強Ⓚ		スキの大きさを敬遠してか、この技をあまり使わないケン使いも多いが、非常に強い技である。リーチも立ち中Ⓚよりほんの少し短い程度なので、相手の通常技のスキを狙うに十分な性能を持っているし、ヒットすれば起き攻め可能な点も大きい。左右へのフットワークを軽くして相手に地上技を空振りさせ、積極的に当てていけるようにしたい。	○
しゃがみ中Ⓚ		やはりメインとなるのは中間距離での「差し込み」。前述の立ち中Ⓚと併用し、地上戦を有利に進めたい。また、この技をキャンセルして波動拳を撃つ、いわゆる「足払い波動拳」も強力で、相手は足払いをガードしたからといってうかつに動けなくなる。ただし、一部の突進型スーパーアーツを持っているキャラには波動拳ガード後に反撃を受ける可能性もあるので注意すること。	◎
しゃがみ強Ⓟ		リーチが短いこの技の用途は「対地バリア」である。とにかく攻撃判定が強いので、近距離で振り回すことによって相手の技を潰しやすい。ネクロ、いぶき戦では特に活躍してくれるだろう。ガードされるとスキは大きいが、この技を出す時は毎回波動拳のコマンドを入力しておくことによって、ヒット／ガード時のリスクを軽減できる。	○



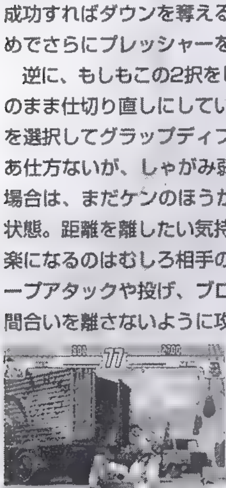
近寄ったら離さない接近戦の立ち回り

ダッシュからの選択

うまく中間距離を制圧し、相手を黙らせることができたら、ここからがケンの本領発揮。素早いダッシュで接近して選択を仕掛けるチャンスだ。

基本的に、ダッシュで相手に密着したあとの狙いは、**投げとしゃがみ弱Ⓚ×2→スーパーアーツの2択**にある。要は、投げを警戒した相手はグラップディフェンスを入力するため、しゃがみ弱Ⓚからの連続技がヒットし、しゃがみ弱Ⓚを警戒してガードする相手には投げが決まるという単純な2択だが、これが実に効果的。どちらの選択でも成功すればダウンを奪えるので、その後の起き攻めでさらにプレッシャーを与えることができる。

逆に、もしもこの2択をしのがれたとしても、そのまま仕切り直しにしているようではダメ。投げを選択してグラップディフェンスされた場合はまあ仕方ないが、しゃがみ弱Ⓚ×2をガードされた場合は、まだケンのほうが1フレームだが有利な状態。距離を離したい気持ちもわかるが、離せば楽になるのはむしろ相手のほうなので、ここはリープアタックや投げ、ブロッキングなどを駆使し、間合いを離さないように攻め続けること。



ダッシュから投げを読んでいる相手はグラップディフェンスを入力するため、しゃがみ弱Ⓚがヒットしやすい



逆にしゃがみ弱Ⓚを読んでいる相手はガードを固めるので、投げが決まりやすい。古典的だが有効な2択だ

起き攻めについて

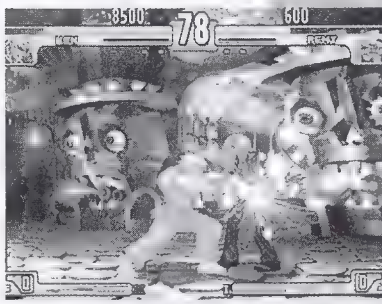
首尾良くダッシュからの選択でダウンを奪ったら、再び接近して起き攻めに移行する。起き攻めは大きく分けて、空中からの攻めと地上からの攻めがあるが、前者はめくりジャンプ中Ⓚの重ねがリバーサル攻撃に対して強い代わりに、クイックスタンディングに対応しづらいという難点が、後者はクイックスタンディングに対応しやすいかわりに、リバーサル攻撃に弱いという難点がそれぞれ存在するため、どちらも一長一短といったところ（実際の起き攻めのパターンについては下図にまとめておいたので、そちらを参照してみよう）。

また、起き攻めの際に注意したい点として、SAゲージの有無が挙げられる。これは、起き攻めのリスクと直結している問題なので、順に考えてみよう。まず、SAゲージが溜まっているときには、上段ブロッキング不能技（ターゲットコンボ）・下段ブロッキング不能技（しゃがみ弱Ⓚ×2）・投げのすべてから相手をダウンさせることができ、しかもそのうち2つはスーパーアーツまでつながるため、大ダメージが期待できる。裏を返せば、相手もうかつな行動は取れないということを意味する。ところがSAゲージが溜まっていない場合、連続技は攻撃力が落ちるし、しゃがみ弱Ⓚにいたっては通常の方法ではダウンを奪えなくなる。つまり、相手も割り切ってブロッキングやリバーサル技などのバクチ行動を取っても採算が取れるというわけだ。まあ、この場合、無い袖は振れないのである程度どうしようもないのだが、SAゲージがない時には相手もバクチ行動に出ることも考えて、基本はやや待ち気味に、行動を起こすなら**投げを多め**という意識は持っておいて損はない。

EX波動拳を活用する

もしもSAゲージは溜まっていないが、EX必殺技なら使えるという状態で近距離戦をおこなう場合、EX波動拳を使うのもいい作戦だ。通常、波動拳はダメージが低く、足払い波動拳などでヒットさせても距離が離れて仕切り直しになるだけというイメージが強いため、なかなかラッシュに活用する発想は生まれてこないが、EX波動拳なら話は別である。当てればダウンを奪えるし、ガードされたときのスキも小さいので、近距離からのしゃがみ中Ⓚ→EX波動拳でも十分なプレッシャーになる。また、近距離で使うことにより、波動拳につきものの「読まれてジャンプから連続技を食らう」というリスクが軽減される点も大きい。

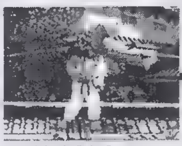
このように、EX波動拳はとにかく使える技なので、極端な話、SAゲージが溜まっているときでも使うだけの価値がある。特に、選択スーパーアーツが昇龍裂破や疾風迅雷脚なら、ストックは1本あればプレッシャーとしては十分なはず。いつ当たるかわからないしゃがみ弱Ⓚからの連続技のためにゲージMAXをキープするのなら、どんどん消費したほうが試合が有利に進むはずだ。



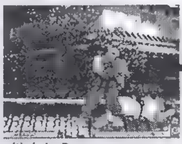
ダウンを奪える飛び道具は、それだけで存在価値がある。ダメージもばかにならない

起き攻めのバリエーション

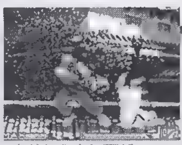




めくり中Ⓚから……



地上から……



密着から少し下がって

- **①しゃがみ弱Ⓚ×2→各種SA**　・大本命の選択。相手の上段ブロッキングと投げ返しに対して有効。きちんと起き上がりに攻撃判定が重なっていないと投げられてしまうので注意。
- **②TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→各種SAor弱昇龍拳**　・大本命その2。①を読んで下段ブロッキングする相手に狙っていく。ガードされたときには波動拳へとつないだり、ブロッキングを入力するのが有効。
- **③投げ**　・相手は①②が最も怖いので、起き上がった直後にガードを固めるケースも多い。そんな時は投げて再びダウンを奪おう（もちろん最速の投げ返しには負けるが）。
- **④リープアタック**　・リープアタック単体では効果が薄いが、その後の連係で十分「もと」が取れるだろう。直後に投げとブロッキングで選択を迫るのが有効だ。
- **⑤投げスカし待ち**　・相手の起き上がりから遠ざかるように動いて、投げ失敗ポーズを待つ。投げ失敗ポーズにはしゃがみ強Ⓚやしゃがみ中Ⓚ→EX波動拳を叩き込んでやろう。
- **⑥稲妻カカト割り（⬅+中Ⓚ）**　・ガードの堅い相手によく効く。ヒットする時はたいていしゃがみヒットなのでダメージが大きい。一応、しゃがみヒットから疾風迅雷脚につなぐことも可能だが……。

対空行動と跳び込みからの選択

基本的な対空概念

ここまで、ケンの基本方針は「跳ばせて落とす」ことではなく「跳ばせない」ものとして説明してきた。とはいうものの、実戦で相手を一度も跳ばせることなく倒すことができるかというと、実のところそれもなかなか難しい。そこで、相手の跳び込みに対する対空技について考えてみよう。

具体的な対空技の種類については下表を参照してもらうとして、実戦で最大の問題になってくるのは、相手の空中ブロッキングにどうやって対処するかである。もちろん、ケンの対空技は判定が強いため、きちんと反応できれば相手のジャンプ攻撃に潰されることはまずないが、空中ブロッキングされれば反撃を受けることは必至。特に、昇龍拳は相手にしても狙い目なので、跳んできたからといって無造作に出すのは考えものである。

では、相手の空中ブロッキングに対抗するためにはどうしたらいいかというと、相手のブロッキング能力を上回る多段攻撃でミスを誘うのが基本になる。これは、ただの弱・昇龍拳よりも中・昇龍拳のように攻撃回数が複数に及ぶ攻撃のほうが望ましいということだが、昇龍拳は多段対空の中でもタイミングが計りやすい（一定の入力タイミングですべてブロッキングされてしまう）部類に入るので、通常技キャンセル竜巻旋風脚など、タイミングが一定でないものも組み込み、多段対空技のバリエーションを増やしていくといいだろう。

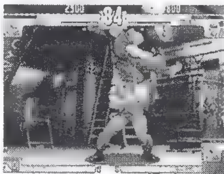
広義の対空行動

相手のジャンプ攻撃を「撃墜する」という意味での対空概念はここまでに挙げた通りだが、どれほど対空のバリエーションを増やしても、空中ブロッキングの脅威を完全に取り除くことはできない。そこで、ジャンプ攻撃に手を出すことなく相手の跳び込みを無効化する方法も考えてみよう。

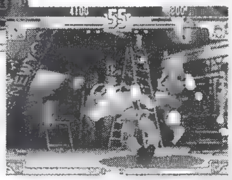
ここでいう無効化とは、跳んできた相手の着地点から離れ、たとえジャンプ攻撃を出しても当たらない場所に移動すること。具体的には、ジャンプを見たら後退して距離をとる方法と、ジャンプの下をくぐるという2つの方法があるが、前者については相手の着地に足払い波動拳や、意表を突いてダッシュ投げなどを、後者については相手の背後からしゃがみ弱Ⓚ×2→スーパーアーツの連続技などを狙ってみるといいだろう。いずれも対空技で撃墜することに比べると地味な印象はぬぐえないが、空中ブロッキングのリスクを軽減しつつ着地点でのアドバンテージを握るという意味では、立派に対空としての機能を果たしているといえよう（こちらから跳び込んだ際に、ひたすら相手が後退してジャンプ攻撃をガードさえしてくれず、「のれんに腕押し」状態を味わった経験のある人は、**着地点をズラされることでどれほど攻撃リズムを狂わされるか**を理解しているはず。あのイヤな感覚を相手に与えてやること、これが「ジャンプ攻撃を無効化する」ことの真の目的なのだ）。

こちらから跳び込む

それでは次に、こちらから跳び込むときの選択について考えてみよう。ケンで跳び込みに使っていくのは、主にめくりが狙いやすいジャンプ中Ⓚだが、ケンのジャンプ軌道は比較的素直なため、多用すればすぐに見切られ、対空技で撃墜されたり下をくぐられたりしてしまう。そこで、跳び込みの選択肢に空中竜巻旋風脚を組み込んでみよう。この技はジャンプの出始めで出せば大きな放物線を、終わり際で出せば小さな放物線を描くため、通常のジャンプ攻撃と併用することで大きな幻惑効果を得られる。この時の空中竜巻旋風脚には、EXを使っていくのが望ましい（ガード後の反撃を受けにくく、ヒット後の追い打ちも狙いやすい）が、ゲージが足りない場合はEXでなくても構わない。ジャンプとハイジャンプの軌道差もたくみに使い分け、相手に着地点を悟られないように跳び込もう。



めくり能力の高いジャンプ中Ⓚは跳び込みの基本だが、それだけではどうしても攻撃が単調になってしまう

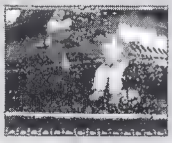


ジャンプの軌道そのものが変化する空中竜巻旋風脚も使い、着地点を相手に悟られないように跳び込もう

ケンの対空技
Anti Air Combination

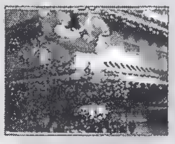
跳び込みを空中で撃墜

垂直ジャンプ中Ⓚ



・横方向に判定が強く、相手のジャンプを見てから、というより「置いておく」対空技。ユン、ヤンなど、空中で特殊行動のあるキャラに対しては特に効果的。また、垂直ジャンプ強Ⓟもほぼ同様の効果がある。

昇り蹴り



・地上対空をブロッキングしてくることの多い相手に対して「最も高い打点の対空技」として機能する。相手との角度によってジャンプパンチ系とジャンプキック系を使い分けることができればベスト。

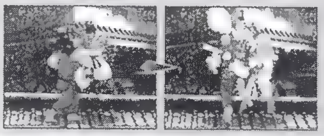
空中竜巻旋風脚



・ジャンプ軌道が変化するためブロッキングされづらい。どうせ使うならダメージの大きいEXを使っていこう。ヒット後は（ケンが着地してから）追い打ち可能なので、昇龍拳や立ち中Ⓚの準備を忘れずに。

跳び込みを地上から撃墜

Lv.1：昇龍拳



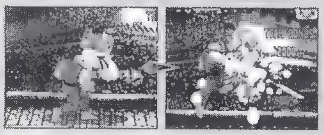
・相手のジャンプ攻撃に負けないという点では弱が最も信頼できるが、空中ブロッキングに対しては弱い。少しでも空中ブロッキングができる相手に対しては、実力に応じて中～EXを使い分けていこう。

Lv.2：しゃがみ強Ⓟ→弱昇龍拳



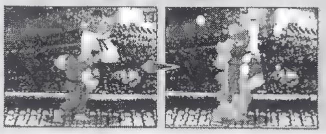
・連続ブロッキングのタイミングがとんでもなく早いので、初めて見た相手にはまず当たる。仮に相手がしゃがみ強Ⓟを食らってしまっても、昇龍拳に反撃を受けないというのもいい。ふところに潜り込むように使っていこう。

Lv.3：しゃがみ強Ⓟ→竜巻旋風脚



・しゃがみ強Ⓟ→弱昇龍拳をブロッキングしてくるような相手に使っていく。竜巻旋風脚は強で出すのが最も安全だが、弱を使って「ヒザ部分」のみが相手に当たるようなことがあれば、その後追撃することも可能。

Lv.4：昇龍拳→神龍拳



・対空の最終兵器。さすがに全部ブロッキングされることは少ないだろう。地上ヒットの神龍拳よりダメージが落ちることは否めないが、それでも相手に跳び込みをためらわせる程度には破壊力がある。

連続技から見るスーパーアーツ選択の指針

ここまでに説明したことが実行できれば、ケンの基本戦術はほぼマスターしたも同じ。あとは数多くの実戦経験を積み、場慣れしていくのが最良の上達方法だろう。しかし、基本戦術と離れた部分では、もう少し考えなければならない問題が残されている。そう、スーパーアーツに何を選ぶか、である。

1冊目のムックで、筆者は「有望視されるのは昇龍裂破」という意味のことを書いたが、世間ではこの予想をよそに、主流となっているのは疾風迅雷脚と神龍拳という2本の柱。特に、疾風迅雷脚はゲージの溜まりやすさ、連続技チャンスの多さ、反撃能力の高さで1番人気のスーパーアーツとなっている。これに対して神龍拳は、チャンスこそ少ないものの一撃必殺の破壊力があるため、根強いファンの多いスーパーアーツである。まあ、スーパーアーツの選択は個人の「主義」とも切り離せない問題なので、誰もが最も勝率の高いものを選択するべきとは思わないが、もしもキミが連続技のダメージ効率とスーパーアーツ選択を秤にかけているのなら、右表を参考にしてみよう。

右表はケンの主な連続技をユンに叩き込んだときのダメージを低い方から順に並べたもの。ダメージ比較が目的のため、過程が同じでもスーパーアーツが違うものは別の連続技として列記してある。全体的な傾向としては、さすがに疾風迅雷脚→昇龍裂破→神龍拳の順にダメージが高くなっているが、例外的にターゲットコンボ→波動拳→スーパーアーツの連続技だけは、昇龍裂破と疾風迅雷脚の順位が逆転している（昇龍裂破の序盤がヒットしないため）ことに注目したい。結局、昇龍裂破はこのあたりのハンパ感と連続技としての不安定さから人気薄のスーパーアーツということなのだろうか？

ちなみに、ターゲットコンボ→EX波動拳は一部のキャラ（リュウ・ケン・豪鬼）にはつながらないのに、ターゲットコンボ→波動拳→疾風迅雷脚or昇龍裂破だと全キャラに確定している点について疑問を持った人もいることと思うが、これはスーパーアーツを発動したあと、飛び道具だけが動いている時間があることによってつながる連続技。誤植ではないのであしからず。

ケン・主要連続技のダメージ比較

コンボ内容	ダメージ
地上竜巻旋風脚（1発目空中ヒット）→弱昇龍拳	23.8%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→EX波動拳	25.6%※
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→EX竜巻旋風脚	28.5%
しゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚	32.5%
しゃがみ中Ⓚ→強波動拳→疾風迅雷脚	35.9%
しゃがみ中Ⓚ→疾風迅雷脚	36.3%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→強波動拳→昇龍裂破	37.4%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→強波動拳→疾風迅雷脚	37.7%
EX空中竜巻旋風脚（空中3ヒット）→弱昇龍拳	38.4%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→疾風迅雷脚	39.1%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→強昇龍拳→疾風迅雷脚	39.5%※
しゃがみ中Ⓚ→強波動拳→昇龍裂破	42.2%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→強昇龍拳→昇龍裂破	42.6%※
しゃがみ弱Ⓚ×2→昇龍裂破	43.9%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→昇龍裂破	47.6%
しゃがみ中Ⓚ→強波動拳→神龍拳	48.0%
弱昇龍拳→神龍拳（昇龍拳地上ヒット）	51.8%
しゃがみ弱Ⓚ×2→神龍拳	53.6%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→神龍拳	55.8%
TC（近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ）→弱昇龍拳→神龍拳	57.6%※

備考：対ユンでの調査（確定するコンボの多さを優先）。ダメージはモニタ上での計測のため、若干の誤差がある可能性があります。また、すべて体力100%からの計測です。※は一部のキャラには確定しない連続技

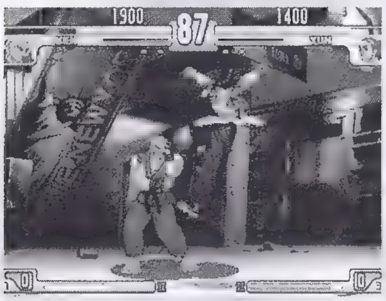
苦手とするキャラへの対策

最後に、ケンが特に苦手だったり、特殊な攻略が必要とされるキャラへの対策を挙げておこう。

●ユン&ヤン

ケンの登竜門とも言える相手キャラ。ユン&ヤン兄弟に勝てるかどうかにケン使いとしての実力が問われる、と言っても過言ではないだろう。

ユン&ヤンで最も恐ろしいのは、空中から繰り出される雷撃蹴。この技はとにかくスピードがあるため、見てから昇龍拳で落とすのはほとんど不可能である。雷撃蹴に対しては、ある程度読みで垂直ジャンプ中Ⓚをばらまくことと、細かく前後にダッシュして狙いを絞らせないことが重要。相手は空中にいることが多いキャラなので、空中竜巻旋風脚もよく効くだろう。雷撃蹴さえ封じてしまえば、互角の勝負をするのも夢ではないぞ。

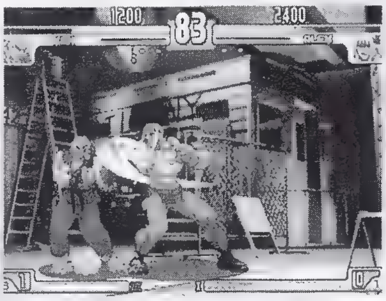


ユン&ヤン戦で最大の焦点となる雷撃蹴は、見てからどうこうできるシロモノではない

●アレックス

地上戦での通常技ヒット率だけを考えればこちらのほうが上だが、大振りな技を空振りしたところに跳び込まれると一気にスタンさせられる可能性があるので、強攻撃の使用頻度は控えめに。それでも跳び込まれた時には相手の空中ブロッキングを十分警戒し、できるだけ多段の対空技を使うこと（ジャンプ攻撃主体というキャラの性質上、使い手は空中ブロッキングに長けた人が多い）。

また、遠距離戦になっても油断してはダメ。どんな間合いになってもスラッシュエルボーで突進してくる可能性があるので、ブロッキングの準備だけはしておこう。ブロッキングが苦手という人は、スーパーアーツに疾風迅雷脚を選択してもいい（中以上のスラッシュエルボーに反撃できる）。

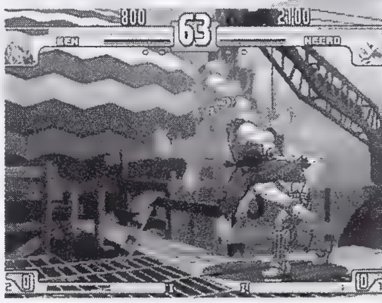


スラッシュエルボーをブロッキングするのが苦手なら、疾風迅雷脚を選ぶ手もある

●ネクロ

ケンの基本戦術である「通常技による中間距離の制圧」がまったく通用しないキャラ。とはいうものの、苦手キャラというわけではない。要はリーチの長いネクロの地上技には無理に付き合わず、空中竜巻旋風脚を中心とした跳び込みで接近して一気にたたみかければいいというだけの話なのだ。

いったん近寄ってしまえば、しゃがみ強Ⓟを刻みつつ闘うスタイルが強力。ネクロの地上技はケンのしゃがみ強Ⓟに相性が悪いため、そのまま一気に押し切ることも珍しくない。中にはドリルキックで押し返そうとするネクロもいるかもしれないが、跳び込みには昇龍拳を狙っても十分もとが取れるはずだ（たとえ空中ブロッキングされたとしても、それほど痛い反撃を受ける恐れはない）。



地上戦は放棄し、空中竜巻旋風脚を使って強引に接近するのがネクロ戦の秘訣だ

TEXT：アストロ



FIGHT A NEW RIVAL!! ショーン対戦攻略

ショーンの戦闘スタイルは、リュウ・ケンに似ているため、スタンダードタイプといえる。波動拳という飛び道具こそ無いが、基本性能は高く、移動スピードもリュウ・ケンを上回るので、ダッシュからの攻撃を主軸として闘っていく。

相手に近づく前に……

牽制技を巧みに使う

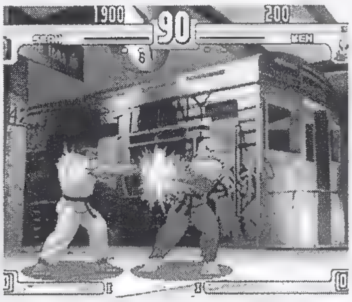
移動スピードが速いショーン。だが、いきなり近づこうとしても相手の牽制技で止められてしまい、簡単には近づけない。近づくためには、牽制技を駆使し、相手のガードをある程度固めさせなくてはならない。ガードが堅くなったら、ショーンの機動力を生かして一気に接近し、強力なラッシュをかけるといった闘い方になる。

まず、相手が遠距離、または中距離にいる場合に牽制として使える技が、遠距離立ち中Ⓟと遠距離立ち強Ⓟ、加えて遠距離立ち中Ⓚも有効だ。

遠距離立ち中Ⓟは、リーチがそこそこ長く、技の発生6フレームと早いため、相手の前方ダッシュにうまく合わせて使っていきたい。もちろん、相手の前方ダッシュを見てからでは、まず間に合わないので、1回の前方ダッシュで近づける間合いに相手がいたら、この技を「置いておく」感じで使うといい。空振りしたときのスキも小さく、それほど慎重にならなくても使っていける技だ。

遠距離立ち強Ⓟも似たような感覚で使ってもらって構わない。また、この技は上から拳を振り下ろす技となっていて、しゃがんでいる相手にもガードさせられる。そのため、相手との間合いが離れていなければ、まず空振りすることはない。

だが、この技は出るまでが若干遅く、ジャンプでスカされてしまうと、そのまま手痛い反撃をくらう恐れがあるので、遠距離立ち中Ⓟほど乱用はできないぞ。ヒットしたときは、見返りも大きく、その後の踏み込みが安易に行える。

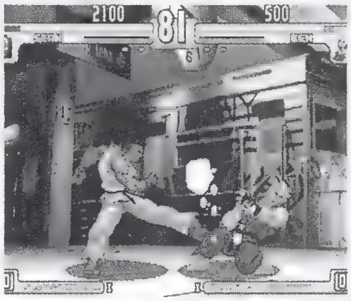


ダッシュを多用する相手に、踏み込み防止として、遠距離立ち中Ⓟを使っていこう。スキも小さいので2回1セットで出していってもいい

最後の立ち中Ⓚだが、攻撃判定がやや下方向に向いているため、相手の下段攻撃をつぶしやすい。

技のリーチ自体はあまり長くないため、リュウの遠距離立ち中Ⓚを筆頭に、横方向に強い技に対しては逆につぶされてしまう。しかし、この技が微妙に届かない間合いでも、足払い系の技を出してくるのであれば当てることができる。

この技も、遠距離立ち中or強Ⓟと同様に、相手との距離が若干離れたところで、置いておくように使っていくといいぞ。



立ち中Ⓚがギリギリ届かない間合いでも、相手が足払い系の技を出してくれたら、当てることができる。遠距離立ち中Ⓟのあとに出しておくといいぞ

状況別による踏み込み

中距離での踏み込み

中距離での踏み込みは、ショーンにとって最大の武器であり、攻めの起点でもある。牽制技のあとや、相手の跳び込みに対しての裏回り、ほかにも、さまざまな状況でおこなえるので強力だ。

むやみにダッシュを繰り返すのではなく、状況に適応したかたちで踏み込むのが理想的だが、相手キャラによってはそうそう上手く踏み込めない場合もある。

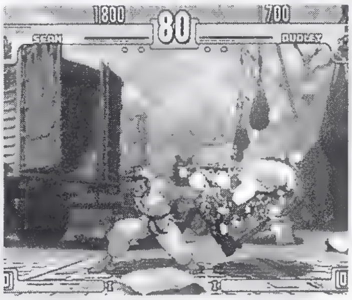
まず、遠距離からの踏み込みだが、相手の牽制技が多く見られる間合いでもある。特に、ダッドリー、エレナ、オロ、ネクロ、とリーチの長い牽制技を持つキャラに対しては、むやみに踏み込めない。ネクロ以外のキャラに対しては、こちらも牽制を重視して、なるべく牽制技がヒットしてから踏み込もう。特に、遠距離立ち強Ⓟ後などが有効。フレーム的に見てしまうと、立ち、しゃがみ両方とも不利だが、心理的に大技をくらった感覚でガードに徹することが多いので、踏み込みやすいぞ。変則的な攻撃を繰り出すネクロは、中距離をメインに攻撃してくるので、安易に近づくことができない。ダッシュはつぶされやすいので、ジャンプ（orハイジャンプ）からの接近を試みるといい。もちろん、ネクロは対空技もリーチがあるのでブロッキングを入れておくことは必須だ。跳び込みが届かない間合いまで離されてしまった場合には、強のリュウビキャクで一気に接近するのもいい。できれば、このリュウビキャクは先端部分だけを当てるような間合いで出そう。



ほかのキャラに比べると移動距離が長いので、ダッシュからさまざまな行動が展開できる



だが、むやみに接近しようとしても相手の牽制技につぶされてしまう恐れがあるので、状況に応じた接近を試みたい

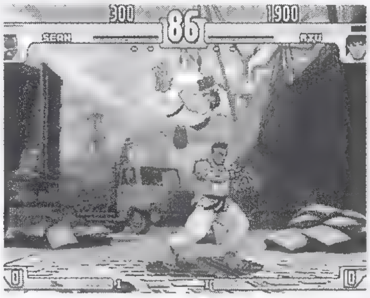


牽制技を重視とするキャラには、こちらも牽制を多用する。踏み込むタイミングとしては、こちらの牽制技がヒットしたときが有効だ

跳び込みに対してダッシュ

ショーンのダッシュは、近寄るためだけではなく、相手の跳び込み攻撃に対しても使うことができる。その使い方とは、相手の跳び込みをくぐって裏から攻撃するというの。ジャンプからの特殊な技を持たないキャラには十分狙っていくことが可能。特に、リュウ、レミー、いぶき、エレナ、Qに対して有効だ。一応、ダッドリー、アレックスにも狙うことが可能だが、ジャンプ軌道が低いため、若干読みが必要になる。

ケンやヒューゴーなどのめくり性能の強い技を持つ相手や、ジャンプ軌道を変化させる特殊な技を持つユン、ヤン、豪鬼、ネクロには使うことができないので注意。

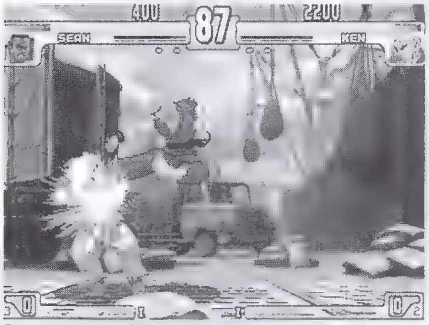


相手に跳び込みに対してダッシュ。うまくいけば、着地する前に裏から追撃することができる

対空強化作戦（前編）

あまり頼れない対空技

新しいモーションになったショーンのドラゴンスマッシュ。見るからに対空技として使えそうだが、攻撃発生がほかのキャラに比べると遅いのでつぶされやすい。ほかにもこれといった強い対空技を持たないので、ジャンプからの攻めを主体とするキャラを相手にするとかなり厳しくなってくる。そのためにも、対空面を強化して着実にレベルアップを図ろう。



「おっしゃードラゴンスマッシュで撃墜……アレッ!?」発生が遅いため簡単につぶされてしまう。さてどうしたものか……

対空技として何を使う？

ドラゴンスマッシュはあまり頼りにならないが、対空技をまったく使わないわけにはいかない。この技もEXで使用すれば、技の発生1～8フレームまでは無敵になるのだが、相手の跳び込み攻撃を引きつけてから出さないと、うまく相手を落とすことができない。また、跳び込みが早い（軌道が低い）キャラに対して引きつけてしまうと着地してガードされてしまうこともあるので、若干早めに出さなくてはならない。そのため、キャラによって当てるタイミングが微妙に変わってくる。

EXドラゴンスマッシュ以外の技でも、遠距離立ち強Ⓚや、しゃがみ強Ⓟなども対空の役割を果たしてくれる。特に、前者の遠距離立ち強Ⓚは、斜め上方向に攻撃判定が出ているので、いくらか落としやすくなる。ただ、中距離より若干近い間合いから跳び込まれると、この遠距離立ち強Ⓚもつぶされてしまい、あまり機能しない。ショーンの頭あたりにジャンプ攻撃を合わせられるとまず落とすことができないので、覚えておこう。

逆に、斜め上方向に対しては強力で、ネクロのドリルキックをも落とすことができる。一応、ユン、ヤンの雷撃蹴も落とすことは可能だが、そのためには、相手の技より若干早めに出さなくてはならないので、先読みが必要になる。また、角度がキツイ雷撃蹴は落とせないので、遠距離からの雷撃蹴への対空技と考えよう。

上方向に対しては、遠距離立ち強Ⓚは有効ではない代わりに、しゃがみ強Ⓟが有効となる。このしゃがみ強Ⓟは引きつけて当てるのではなく伸びきったところで当てよう。



遠距離立ち強Ⓚは、斜め上方向に対して有効。また、発生もそれほど遅くないので十分に対空技として使うことができる



しゃがみ強Ⓟも対空技として使えるが、早めに出しておかないと対空技としての機能が十分に発揮されないので注意

対空強化作戦（後編）

ブロッキングされてしまうと……

上記の対空技は、それなりに実用度が高いが、技自体が単発で構成されているのでブロッキングされやすく、ブロッキングされてしまうと手痛い反撃を受けてしまうことも……。

では、ブロッキングしてくる相手には、どのように対処していけばいいかここで述べておこう。

まずは、ブロッキングされることを前提に、どういう対処を施すかというと……

①対空技を出すタイミングをずらす
②多段攻撃の対空技に変える
③裏に回ってから攻撃を加える

という3つのやり方が挙げられる。

これらの対空中ブロッキング対策を確実に使い分ければ、勝率も上がることだろう。

まず①の対空技のタイミングをずらす方法だが、前述の技で狙うことが必須条件。

必殺技のドラゴンスマッシュを筆頭に、遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓟを出すタイミングをずらすことによって、相手のブロッキングミスを誘発する。これらの対空技はどれも引きつけて出してしまうと、対空技としての役割を果たすことはできないが、空中ブロッキングを入れてくる相手となると話は別。もともと、若干早めに出さなくてはならない技なので、相手もブロッキングを早めに入力しなくてはならない。そこで、これらの技を遅く入力することによって、空中ブロッキングのタイミングを取りにくくするわけだ。

次に②の対空技を多段にするやり方だが、実際には多段による対空技が無いので、通常技をキャンセルして強引に多段にする必要がある。

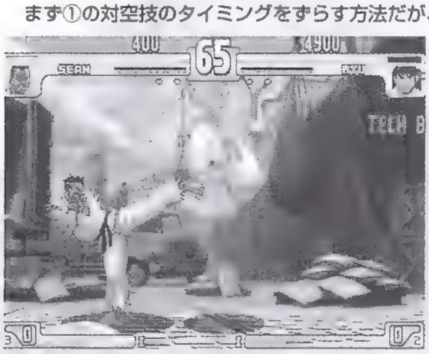
また、近距離でしか出せないが、近距離立ち中Ⓟ→強Ⓚのターゲットコンボ（以下TC）も有効。

前者は、しゃがみ強Ⓟ、近距離立ち強Ⓟなどに対応しており、引きつけて相手に当てるようにすれば、キャンセルすることができる。キャンセルして出す技として有効なのがやはりドラゴンスマッシュだ。しかし、上級者を相手にしてしまうと、2発目のドラゴンスマッシュまでブロッキングされてしまう恐れもあるので、ブロッキング後の大反撃もあり得なくはない。この状況に対する裏の選択肢が、後者のTCとなる。

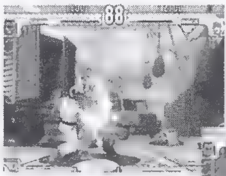
TCの1段目をブロッキングされても、2段目を「若干遅らせて出すことができる」優秀な技で、万が一両方ともブロッキングされてもそれほど痛い反撃技を食らう恐れがない。そのため、空中ブロッキング対策には打って付けの技だ。そのぶん、ヒットしたときの見返りも小さいが……。

最後の③は、空中ブロッキング対策だけではなく対空そのものとして使っていくことが可能。

跳び込みがあまり早くないキャラには、ダッシュを使わずにジャンプの下に潜れる。もちろん、いくらくぐりやすいといっても、若干相手と近い間合いにいないと狙うことができないぞ。



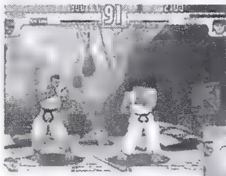
出してしまえば強い遠距離立ち強Ⓚも、ブロッキングされてしまうと手痛い反撃技を食らってしまう恐れも……



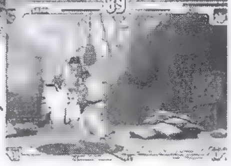
しゃがみ強Ⓟに対して、早めにブロッキングを入力しなくてはならないので、引きつけて出せばタイミングをずらせる



この技をブロッキングされた場合は、そのままドラゴンスマッシュで多段にすることができる



跳び込みの遅い相手ならば、この間合いをキープして、跳び込んできたらそのまま前へ



上手く相手の裏に回ったら、そのままTCで攻撃だ。この裏回りは前ダッシュを使わずに、歩いて狙おう

近距離戦考察

近づいたらどうする？

機動力の高いショーンにとって、近距離戦は最大の攻撃ポイントだ。刻み技を駆使し、素早い動きで相手を翻弄して、ガードが堅くなったところに投げ技を狙いにいくといったカタチになる。

また、ショーンタックルや前転といったトリッキーな技を巧みに使うことで、より相手にプレッシャーをかけることができる。

だが、「相手に近づいて……」と言っても、踏み込み具合によって若干戦術が異なり、ダッシュからの素早い状況判断が必要だ。また、それに適応した技をチョイスすることでショーンは確実にレベルアップする。

こういった積み重ねが大事で、それによって最大の武器である近距離戦が強くなる。まずは状況に応じた戦術を紹介していこう。

まずは、相手と密着した場合はどういう行動を取るかというと、しゃがみ弱Ⓚなどの「技の発生が早くスキの小さい技」で刻みをかけ、攻めを維持する。また、しゃがみ弱Ⓚからリープアタックで相手のガードに揺さぶりをかけていくのもいい。

密着した状態からリープアタックを出してしまうと、深くめり込んでしまうため攻めを持続できない。そのためにも、しゃがみ弱Ⓚなどで間合いを調整して出すようにしたい。

ほかにも、必殺技のショーンタックルや前転などを移動代わりに使うのもひとつの手。

特にショーンタックルは、ボタンを押すことにより下段攻撃に変化するので、相手も手を出しにくくなる。また、いきなりショーンタックルを出していくのではなく、近距離立ち強Ⓟや、しゃがみ中Ⓚをキャンセルして、弱で出せばさらに刻むことが可能となる。

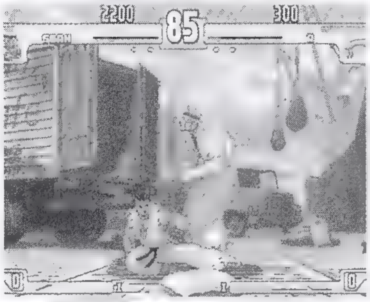
これらの技を繰り返していれば、相手のガードも堅くなるのでダッシュからの投げが生きてくる。しゃがみ弱Ⓚ後やショーンタックルのあとに投げを狙ってみるのもいい。しかし、これらの投げパターンは、意外と反応してからでもグラップディフェンスを行えるので確実に決められるワケでもない。逆に、刻み技からの投げを多用することで、逆に相手の投げで返されてしまうこともある。この攻めを生かすには、常に投げだけを狙わずに、さらに刻みをかけていく、なども重要だ。

一応、グラップディフェンスに対する裏の選択肢もある。その選択肢とは⬇⬋⬅＋Ⓟの前転だ。

なぜ前転が有効かというと、技の発生3フレーム後に投げられ判定が無くなるので、相手のグラップディフェンスミスを誘発することができる。

もちろんグラップディフェンスのみならず、必殺技系の投げ技でムーンサルトプレスやハイパーボム、SAのスタンガンヘッドバット、その他諸々も前転で回避することができるのだ。だが、発生直後2フレーム中は投げられ判定があるので、この間に投げを置かれてしまうと投げられてしまう。前転兼グラップディフェンスといった重複入力をして保険をかけておこう。

一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ弱Ⓚ×2からのスーパーアーツを狙いにいく。というよりは、こちらを本命として攻めを展開したい。



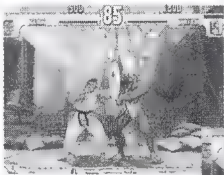
相手に近づいたら、しゃがみ弱Ⓚやリープアタックなどの刻み技を使って、相手のガードを崩していこう



しゃがみ中Ⓚか近距離立ち強Ⓟをキャンセルして弱のショーンタックルを移動代わりに使うのもいい。



さらにこの状態から、再度しゃがみ弱Ⓚやで刻みをかけてもいいし、投げを狙ったりするのも有効だ。



ダッシュやショーンタックルから投げを試みるが、反応のいい人なら抜けられてしまうこともしばしば……



⬇⬋⬅弱Ⓟ＋弱Ⓚのグラップディフェンス＆前転の重複入力で、相手の投げ失敗ポーズを誘発するのもいい

ブロッキング後の反撃

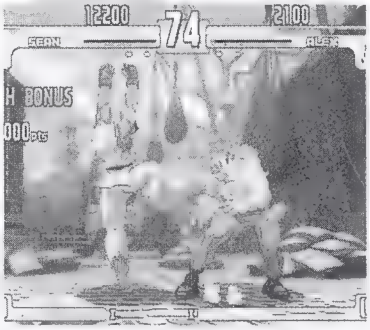
不安定トルネェ～ド

基本的に連続技が少ないショーン。なぜ少ないかというと、しゃがみ中Ⓚや近距離立ち強Ⓟから技をキャンセルしても、つながるのがドラゴンスマッシュとトルネードだけ（SAを除く）だからだ。しかも、前者のドラゴンスマッシュは、相手とほとんど密着した状態でないと空振りしてしまうことが多いので、ブロッキング後の反撃技としては不向き。

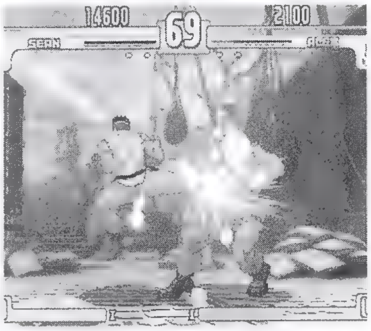
後者のトルネードは、相手と若干離れた間合いからでも連続技になるものの、ヒットorガード問わず不利な状況になっていて、相手の投げ技で返されてしまう。

このように、ショーンはブロッキング後に安定した大ダメージを見込むことはできない。

一応、EXトルネードにすれば投げによる反撃は受けないが、若干不利な状態で相手と密着しているので、連続技としてEXトルネードを決めるは、その後の状況的にもあまりよろしくない。



キャンセルしてドラゴンスマッシュを決めたいところだが、相手と距離が密着ではないと、空振りしてしまう



通常技さえ当ててしまえば、確実につながるトルネードだが、ヒットしても相手の投げが返し技に……

ブロッキング後の反撃は……

ではブロッキングのあと、どういった技を決めていくかというと、投げられるのを覚悟でトルネードを強引に出していくか、反撃を受けないが不利な状況になるEXトルネードを出すしかない。

安定してダメージを奪いたいならEXトルネードをオススメする。一応、ブロッキング後にSAを使用すれば大ダメージを見込めるのだが、しゃがみ中Ⓚや近距離立ち強Ⓟのあとに、直で出さないといけないので難度が上がってくる。また、地上ブロッキング後の反撃としては、ハドウバーストとハイパートルネードは確実に決めることができるのだが、ショウリュウキャノンは若干間合いが離れていると空振りする恐れがある。だが、このショウリュウキャノンも決して使えないワケでもないので、素早く状況判断して出していこう。

対空ブロッキング後、安定してダメージを奪いたい場合は近距離立ち強Ⓚで我慢し、一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ強Ⓟから素早くキャンセルしてショウリュウキャノンを出そう。

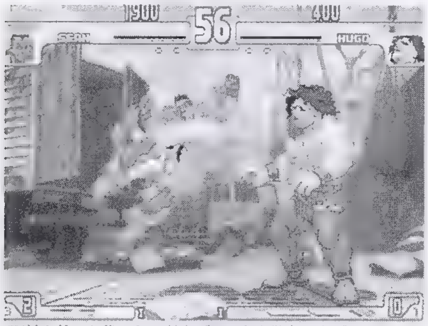
どれも扱いやすいスーパーアーツ

SAゲージの短さがウリのハドウバースト

ショーン唯一の跳び道具系必殺技のハドウバースト。しかも、3つあるSAの中で一番SAゲージが短い。さらに、最大ストック数が3つまで持てるため、EX技を組み込んだ戦術が可能になる。

SAゲージが短いので、簡単にたまりやすく、ブロッキング後の反撃としても気軽に使え、多種多様な使いかたができる技だ。また、近距離立ち強Ⓚを密着でしゃがみヒットさせれば、ノーキャンセルでハドウバーストをつなげることができるので、相手の起き上がりにも狙える。発生も早いので反撃技としても使える便利な技だ。

しかし、この技自体の威力は低く、相手にガードされたときのスキも大きいという難点もある。


EX技を放った後でもハドウバーストを狙うことができる。そのため、いろいろな面で活用できて強力だ

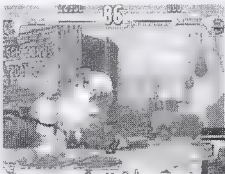
バツグンの対空性能を誇るショウリュウキャノン

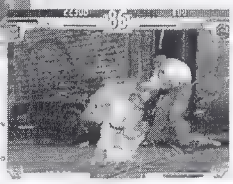
SAゲージは少し長いが、最大ストック数も2となっており、ハドウバースト同様にEX技を絡めた戦術が可能になる。

技性能としては、見た目通りに対空技として使っていけるし、連続技に組み込むこともできる。

しかし、ガードされたときのスキはショーンのSAの中で一番大きく、リーチも短いので状況に応じて的確に使っていきたい。

ジャンプの軌道があまり低くないリュウ、ケン、ショーン、まこと、レミー、Q、ヒューゴー、に対しては、空中に跳ばれてからでも、SAを放つことができるので、積極的に狙っていこう。また、空中ブロッキング後の反撃としても有効で、ブロッキング後しゃがみ強Ⓟから素早くショウリュウキャノンにつなげれば、連続技になるのだ。


対空ブロッキングのあと、しゃがみ強Ⓟを素早く当てて……

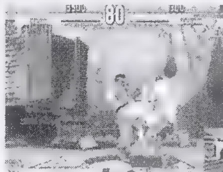

まだ相手が空中にいても、ショウリュウキャノンにつなげれば連続ヒットする。かなり強力だぞ

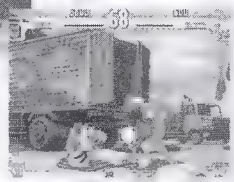
威力の高いハイパートルネード

ショーンのSA中最大の威力を誇るハイパートルネード。「2nd」では最大ストック数が2だったが、残念ながら「3rd」でストック数が1に変更されてしまった。だが、近距離立ち強Ⓚノーキャンセルからの連続ヒットはいまだ健在。また、近距離立ち強Ⓚのみならず、しゃがみ弱Ⓚ×2からもつながり、あらゆる状況から狙っていけるため、相手に与えるプレッシャーも絶大だ。

ただし、これはゲージがたまってからの話。実際はSAゲージも長いのでMAXになるまでが苦労し、ストック数も1しかないので慎重かつ的確に決めていかなくてはならない。

やはりしゃがみ弱Ⓚ×2をヒット確認してから出すのが一番安全だ。しゃがみ弱Ⓚ×2→ハイパートルネードは全キャラに決めることができる。


近距離立ち強Ⓚからノーキャンセルでつながるが、かなりシビアになった


近距離立ち強ⓀからSAが苦手な人は、しゃがみ弱Ⓚ×2から狙っていこう

苦手とするキャラへの対策

空中からの攻めが強力ユン&ヤン

空中から攻めをメインとするユン&ヤン。だが、幸いにも、地上での機動力はこちらの方が上なので、雷撃蹴の的を絞らせないためにも、小刻みに動くことで雷撃蹴の的を絞りにくくさせる。対空面ではＳＡⅡのショウリュウキャノンしかなく、しかも雷撃蹴を見てから落とすのはまず無理と言っても過言ではない。そのためには、垂直ジャンプ中Ⓚで、雷撃蹴を出させる前に落としていきたい。

雷撃蹴ガード後、再度雷撃蹴と地上での固めが強力なので、雷撃蹴ガード後は、下段ブロッキングを事前に入れ込みつつ、しゃがみ強Ⓟで再び雷撃蹴で攻め立てる相手を落とそう。


雷撃蹴ガード後は下段ブロッキングを入れつつしゃがみ強Ⓟを決め打ちで出していく

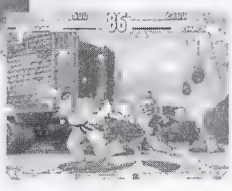

再度雷撃蹴で攻め立てる相手には、しゃがみ強Ⓟがヒットしてラッシュを止めることできる

迂闊に近寄れない地上牽制タイプ

ダッシュからの攻撃をメインとするショーンにとって一番厄介な相手が、地上での牽制を重視するキャラ。特に、ダッドリー、春麗、Qといった横方向に強い攻撃判定の技を持っているキャラには、ダッシュからの選択を安易に迫ることができない。こういうタイプのキャラに対しては、ダッシュを控えめにし、遠距離からのジャンプを重視する。中距離からジャンプで近づこうとしても、牽制技にもジャンプ防止が含まれているので、ジャンプし始めに落とされてしまうことが多いからだ。

遠距離からジャンプ（HJ）で一気に近づいて、近距離での攻めに移行していくといい。

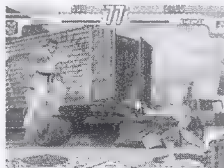

牽制技を重視する相手に対しては、安易に近づくことができない


それなら、遠距離からのジャンプで接近を試みる。中距離からだと、牽制技で潰されてしまうことも……

また、スキの小さい飛び道具を持っているレミーに対しては、逆に遠距離から跳び込まずに中間距離をキープする。この中間距離とは、1ダッシュで相手に近づける間合い。レミーに対して遠距離から攻め立てようとすると、遠距離から一気に間合いを詰められる、冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）でつぶされてしまう恐れがある。

遠距離でのレミーの行動は、飛び道具のヴェルテュの残光・オット（以下オット）を放ってから強のルグレで間合いを詰めてくるパターンが多い。

また、ジャンプ防止としての遠距離立ち中Ⓟも強力なので、レミーに対しては上から攻めるのではなく、中距離からの踏み込みを試みる。オットに対しては、しゃがむかガードするようにしよう。


地上での牽制が強いキャラに対しては、ダッシュからの攻めをひかえめにし、上からの接近を試みよう


レミーに対しては、中間距離をキープしつつ、一気に近づいていきたい。遠距離立ち中Ⓟのあとが狙い目だ

空間を完全制御する電脳を我が手に

TEXT：MVP



FIGHT A NEW RIVAL!! ネクロ 対戦攻略

せっかくリーチがあるのだから、オールレンジを駆使して戦いたい。そのためには、相手に合わせる行動が必要不可欠でそれが究極目的となる。

遠い間合いのプレッシャー

ネクロというキャラは、リーチが長いのが特徴とされているが、牽制上手かと言えばまったくそんなことはない。リーチの長い技はえてして相手の牽制技とかち合うと、運が良ければ相打ち、たいていは一方的な判定負けを喫してしまう。したがって、相手の牽制技の戻りに合わせるように技を出していくのがまずは基本。つまり、中〜遠距離は相手の行動を様子見するのが先決となる。

さて、こういった様子見状態でネクロにできることといったら何だろうか？　たまにしゃがみ中Ⓚで相手の行動を若干牽制しつつ（これは判定負けしにくい）、技を空振りすることだ。スキが小さく相手のダッシュを封じる立ち中Ⓟを闇雲に出しつつ、⬅＋中Ⓟを連打してSAゲージためをしたり、不意にジャンプをしてみたりする。

ジャンプ。これは牽制効果も兼ねているかなり重要な行動だ。何も出さないでもいいし、ドリルキックですぐに着地してもいい。相手が地上から近付いてくるのなら技を出すなりすればよく、空中からの接近を試みてくるのならリーチの長い技で射程外から撃墜すればよい。つまり、ネクロのリーチの長さは地上よりも空中でより生きてくることをまずは認識しよう。このように、常にふらふらとジャンプしているという行為自体が、相手の行動を逐一牽制していることに注目。この考え方がポイントになる。

さて、この間にネクロが最も意識を集中させなければならないのが、後述する対空迎撃行動。ネクロはこの対空さえしっかりできていればそれだけで圧倒的優位に立てる。というのも、相手にしてみれば、ネクロのリーチの長さはそのまま地上からの接近を難しくするものなので、何も出さなくてもこの抑止力は成立するからである。

SAに基づいた戦略的指針

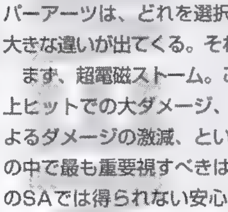
超電磁ストーム

君のスーパーアーツは何かな？　ネクロのスーパーアーツは、どれを選択するかによって戦略に大きな違いが出てくる。それを詳しく見ていこう。

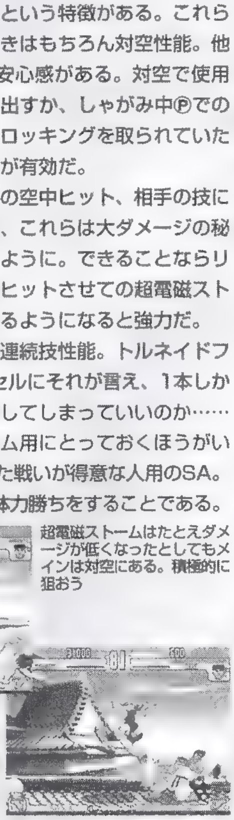
まず、超電磁ストーム。これは対空迎撃性能、地上ヒットでの大ダメージ、スーパーキャンセルによるダメージの激減、という特徴がある。これらの中で最も重要視すべきはもちろん対空性能。他のSAでは得られない安心感がある。対空で使用するときは、いきなり出すか、しゃがみ中Ⓟでの対空を試みたあと、ブロッキングを取られていたら出す、という使い方が有効だ。

また、ドリルキックの空中ヒット、相手の技に反撃、ブロッキング後、これらは大ダメージの秘訣となるので逃さないように。できることならリープアタックの先端をヒットさせての超電磁ストーム、これも決められるようになると強力だ。

逆に、軽視すべきが連続技性能。トルネイドフックからのSAキャンセルにそれが言え、1本しかないゲージを使い果たしてしまっていいのか……いや対空超電磁ストーム用にとっておくほうがいい。結局はじりじりした戦いが得意な人用のSA。そして重要なのは先に体力勝ちをすることである。



超電磁ストームはたとえダメージが低くなったとしてもメインは対空にある。積極的に狙おう



連続技に使うのも有効な超電磁ストームだが、唯一スーパーキャンセルだけはいただけないね

スラムダンス

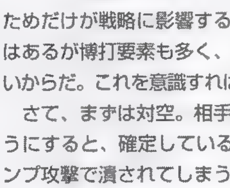
次はスラムダンス。このSAは普段の立ち回りにプラス要素として入ってくるので、SAゲージためだけが戦略に影響する。というのも、決定力はあるが博打要素も多く、何度も発動していきたいからだ。これを意識すれば勝率はグンとあがる。

さて、まずは対空。相手の着地に置いておくようにすると、確定している!!　あまり早いとジャンプ攻撃で潰されてしまうので注意しよう。

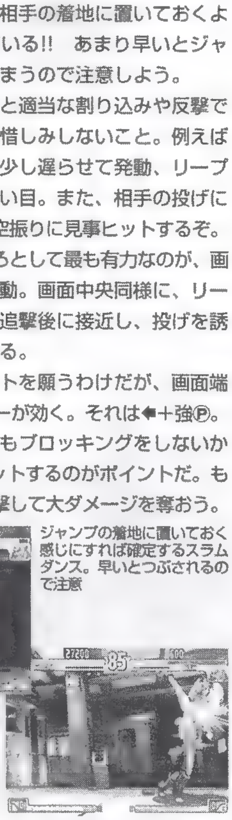
この確定状況以外だと適当な割り込みや反撃で使うことになる。出し惜しみしないこと。例えばトルネイドフック後に少し遅らせて発動、リープアタック後、などが狙い目。また、相手の投げに合わせて使えば、投げ空振りに見事ヒットするぞ。

そのほかの使いどころとして最も有力なのが、画面端に追い込んでの発動。画面中央同様に、リープアタックからや空中追撃後に接近し、投げを誘っての発動が挙げられる。

この場合、当然ヒットを願うわけだが、画面端なら失敗してもフォローが効く。それは⬅＋強Ⓟ。ジャンプで逃げられてもブロッキングをしないかぎりこの⬅＋強Ⓟがヒットするのがポイントだ。もちろんこのあとは、追撃して大ダメージを奪おう。



ジャンプの着地に置いておく感じにすれば確定するスラムダンス。早いとつぶされるので注意



画面端なら⬅＋強Ⓟのフォローがあるので闇雲に狙うのが得策だろう

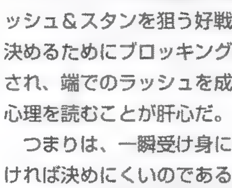
エレクトリックスネーク

最後はエレクトリックスネーク。やはりトルネイドフックからの連続技で端に持っていって、ラッシュ＆スタンを狙う好戦的な人向き。連続技を決めるためにブロッキング巧者になることが要求され、端でのラッシュを成功させるために相手の心理を読むことが肝心だ。

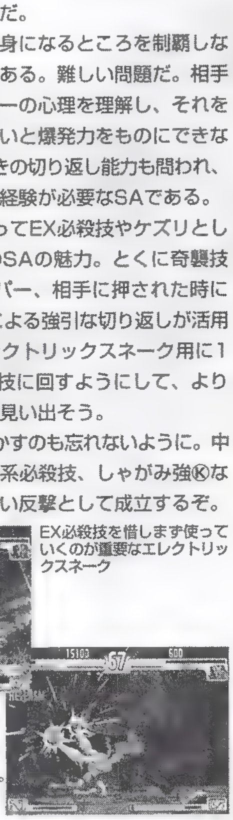
つまりは、一瞬受け身になるところを制覇しなければ決めにくいのである。難しい問題だ。相手キャラ、相手プレイヤーの心理を理解し、それを上回る行動選択をしないと爆発力をものにできない。また、押されたときの切り返し能力も問われ、使いこなすには相当な経験が必要なSAである。

ただ、他のSAと違ってEX必殺技やケズリとして多用できるのがこのSAの魅力。とくに奇襲技のEXフライングバイパー、相手に押された時にEXトルネイドフックによる強引な切り返しが活用ポイントになる。エレクトリックスネーク用に1本、もう1本は細かい技に回すようにして、よりアクティブなネクロを見い出そう。

また、反撃能力を生かすのも忘れないように。中距離の飛び道具や突進系必殺技、しゃがみ強Ⓚなどはガード後にたいてい反撃として成立するぞ。



EX必殺技を惜しまず使っていくのが重要なエレクトリックスネーク



各種反撃も常に意識していけば確実に戦力アップとなる。連続技だけに目を奪われないように

[中〜遠距離] 対空環境の充実を計る

エレクトリックスネークを使用している場合は、あまり対空にこだわらずに対空ブロッキングからの連続技を狙いに行くのがメインになるが、それ以外のSAのときはSAゲージがない時の対空兵器が重要となる。基本的にジャンプの着地の安定GDを受けて立つと画面端にじりじり下がることになってしまい、相手との距離が取れなくなるのでこれで安定させてはいけないわけだ。よって、以下に説明する対空兵器を駆使していこう。

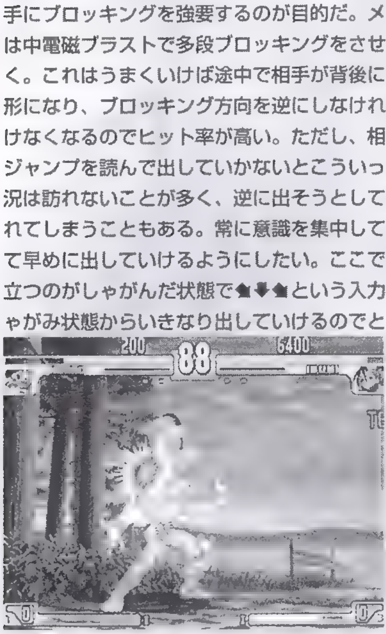
まず電磁ブラスト。主に中と弱を使っていき、相手にブロッキングを強要するのが目的だ。メインは中電磁ブラストで多段ブロッキングをさせていく。これはうまくいけば途中で相手が背後に行く形になり、ブロッキング方向を逆にしなければいけなくなるのでヒット率が高い。ただし、相手のジャンプを読んで出していかないとこういった状況は訪れないことが多く、逆に出そうとして潰されてしまうこともある。常に意識を集中しておいて早めに出していけるようにしたい。ここで役に立つのがしゃがんだ状態で↖↓↖という入力。しゃがみ状態からいきなり出していけるのでとっさの時にもかなり反応していけるぞ。ぜひ覚えておいて欲しい。

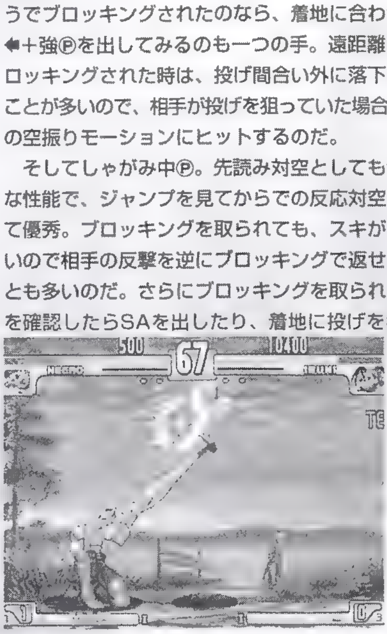
この中電磁ブラストの多段ブロッキングがあって初めて生きてくる対空兵器が弱電磁ブラスト。相手が多段ブロッキングしようとしているところに突然1発で終わる電磁ブラストがきたらどうなるか？　たいてい空中での反撃ができずに着地してしまうだろう。ここで投げを狙ったり、各種SAを出していけばかなり高確率でヒットするという具合だ。ここで、弱電磁ブラストがかなり前のほうでブロッキングされたのなら、着地に合わせて←+強Ⓟを出してみるのも一つの手。遠距離でブロッキングされた時は、投げ間合い外に落下することが多いので、相手が投げを狙っていた場合、その空振りモーションにヒットするのだ。

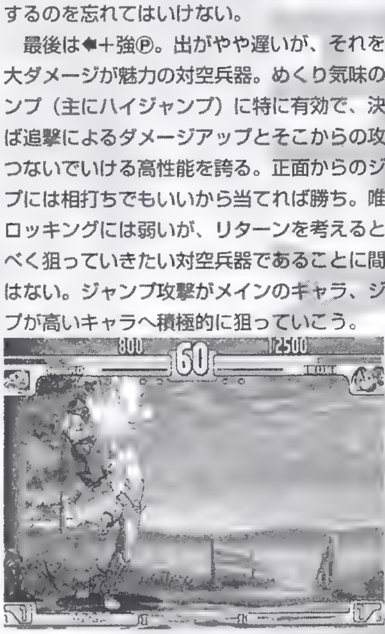
そしてしゃがみ中Ⓟ。先読み対空としても十分な性能で、ジャンプを見てからでの反応対空として優秀。ブロッキングを取られても、スキが小さいので相手の反撃を逆にブロッキングで返せることも多いのだ。さらにブロッキングを取られたのを確認したらSAを出したり、着地に投げを狙えば、これほど信頼できる対空は存在しないだろう。

惜しむらくは相手の早出しジャンプ攻撃に弱いということ。相打ちだとダメージ的に不利で、一方的に負けてしまうこともしばしばある。こればかりは相手のクセを読んで対処しないといけない不安材料である。相手の着地に合わせて、投げや通常技を埋めたり姿勢が低い←+強Ⓟを当ててその対処としよう。ただしこれらはしゃがみ中Ⓟが潰されてからでいい。選択肢の幅を広げて対処が遅れると本末転倒なので、基本の対空兵器を信頼するのを忘れてはいけない。

最後は←+強Ⓟ。出がやや遅いが、それを補う大ダメージが魅力の対空兵器。めくり気味のジャンプ（主にハイジャンプ）に特に有効で、決まれば追撃によるダメージアップとそこからの攻めにつないでいける高性能を誇る。正面からのジャンプには相打ちでもいいから当てれば勝ち。唯一ブロッキングには弱いが、リターンを考えるとなるべく狙っていきたい対空兵器であることに間違いはない。ジャンプ攻撃がメインのキャラ、ジャンプが高いキャラへ積極的に狙っていこう。


中電磁ブラストはブロッキングされてもあまり心配ない。出際が弱いので早出し重要


しゃがみ中Ⓟをブロッキングされたら、超電磁ストームを出していくのが超有効だ


めくりを狙ったジャンプや高いジャンプに有効な←+強Ⓟ。相打ちでもOKだぞ

[中〜遠距離] ジャンプ攻撃の重要性

ネクロのジャンプはふんわり穏やか。そしてリーチに優れ、ドリルキックという急制御装置も付いているので自由自在に操っていける。

冒頭で述べたジャンプ自体の牽制効果から繰り出すジャンプ攻撃は、強攻撃が多い。つまり、地上では出しづらい強攻撃を振り回せる空中は、ネクロにとってモノにすべき戦場なのだ。

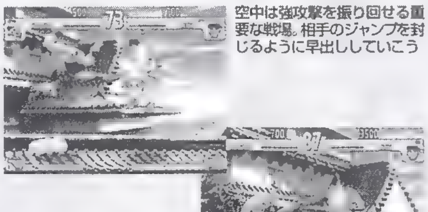
その中〜遠距離で最も有力になるのは垂直ジャンプ強Ⓚ。技の持続時間が若干長いので、心持ち早めに出して、相手の上からかぶせる感じで使おう。この場合ブロッキングの的になりやすいので、当たるか当たらないかぐらいの打点、つまりかなり早めに出すのが重要だ。これならば地上及びジャンプの瞬間を抑えられる。

次に重要なのは垂直ジャンプ強Ⓟ。これは空対空迎撃用で、ジャンプの頂点で技を出せるようにジャンプしたらすぐに出していこう。

この2つをメインに空ジャンプとジャンプ後すぐにドリルキック（空中で下要素+Ⓚ。以下すぐドリ）を混ぜれば、相手はこちらのジャンプに攻撃を合わせるか？　空中ブロッキングか？　地上から接近するか？　というように的が絞りにくくなる。

この4つのジャンプの基本行動に加え、空ジャンプの時に相手が跳んできそう、もしくは跳んできた時は、ジャンプ中Ⓚが役に立つ。これは斜め上方向に強く、打点を下げれば着地ギリギリで地上の相手に当てることも可能。こちらのジャンプの着地に合わせて跳ぶ相手に有効な攻撃だ。

そう、ジャンプ攻撃の着地に相手が跳んでくるケースは非常に多い。対空兵器の用意をしつつ様子を見たり再びジャンプをしてみよう。ジャンプをした時は早出しの強Ⓟをメインにして相手のジャンプ攻撃を封じ、空中ブロッキングをしてくる相手には遅めにジャンプ強Ⓚが有効となる。


空中は強攻撃を振り回せる重要な戦場。相手のジャンプを封じるように早出ししていこう

状況によってはジャンプ中Ⓚの上方向にある判定が重宝する。着地際で使うのがポイントだ

このようにネクロはジャンプ攻撃とそれにともなう対空の選択肢が非常に豊富。逆に選択肢が多いということは、的確な選択が難しいということでもあり、十分に注意したいところである。裏目裏目に出た場合、取り返しがつかないからだ。

したがって、最初は地上対空による撃墜をメインにして相手のクセをある程度認識、それから単発のダメージの高いジャンプ強攻撃を多目に使うといった流れが必要になる。ネクロ戦では早出しのジャンプ強Ⓟを少しちらつかせれば昇りジャンプ攻撃を多用する人が圧倒的に多い。そこを地上対空兵器で撃墜しまくり、相手に昇りジャンプだけではダメだ、という意識を植え付けてからやっと、ジャンプ攻撃と地上対空兵器の選択肢の多さを生かせるようになる。エサ、そして対応、そのあとにやっと読み合いが始まるのである。

[中～近距離] 接近する時の選択肢

近～中距離でジャンプ防止を兼ねて活躍する立ち中Ⓟの間合いから接近戦へ移行が始まる。

前ブロッキングでかなり安定というネクロの宿命があるので、立ち中Ⓟは、空振り前提で相手が動くと当たる間合いを重視しよう。また、ダメージが低いので当然決定打にはならない。頼れる技だが、頼るべきは他にあるわけ。それを忘れずに。

さて、この間合いからのネクロの接近手段は？ 実に明確だ。基本は相手を対空で撃墜した時か相手のジャンプの着地に投げが決まった時。ダッシュで接近して接近戦スタートとなる。

対空迎撃以外で接近する手段は？ これは2つしかなく、しかも不安定。こちらから攻めなければならない時は以下の2つで無理矢理接近するが、できれば「対空迎撃から」を優先していこう。

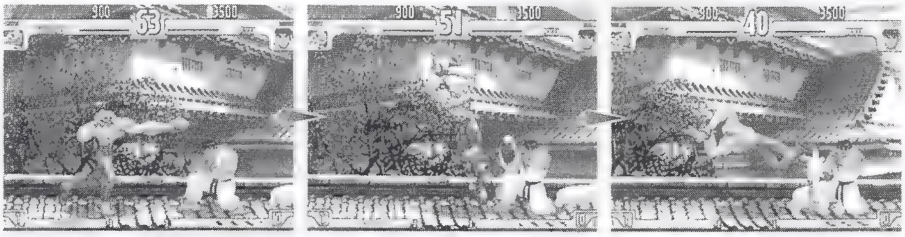
1つ目はドリルキック。これは中距離からだとブロッキングされやすいのが悩み。相手にかすらせる感じの強を多目にして、たまに中でめり込ませるようにすると良さそうだ。

また、ドリルキック後は相手の方が有利なので、技を出す人が多い。ブロッキングを基本にしつつたまに連係を組んでいこう。だが、あくまで受け身の姿勢を多目にするのは忘れないように。

このように、消極的になりがちなドリルキックの選択肢に加えたいのが、弱ドリルキック。これは後ろジャンプから出すと意外に返されにくい。もしブロッキングされても、後方に押されるので2段目のブロッキングがしづらく、なおかつ着地のタイミングがずれて地上の反撃も受けにくい。これは空中ブロッキングにも当てはまる。また、空中ヒットの場合着地に重なりやすく、そのまま攻めを持続できる。軽視しがちだが実は対処されにくいので、意外な性能をうまく使っていこう。

もう1つの接近手段は奇襲。中トルネイドフックの2段目を当てるように出すか、フライングバイパー。トルネイドフックは牽制技に弱いが、エレクトリックスネーク選択時なら狙う価値は高い。

フライングバイパーは牽制技の上を通過して攻撃できることが多く、特に発生の早いEXは非常に使い勝手が良い。また、ガードされてもスキはないので、すぐに距離を開ければたとえSAゲージが1本のSAでもそれほど影響しない。相手を動かす手段として最適だ。唯一の注意点はジャンプ攻撃。これには相性が悪いので、相手が跳んできてくれない時に使うのを意識したい。



接近する時にポイントになるのが立ち中Pの間合い。スタート直後が目安になるぞ。そしてドリルキックかフライングバイパーで接近していこう。特にこの距離ならば弱ドリルキックがかなり対処されにくい。必ず選択肢に加えておこう

[近距離] 画面端での生体電脳空間

ネクロの最も幸せな戦況にあたる画面端でのラッシュ。ドリルキックとトルネイドフックに加え、しゃがみ弱Ⓚによる刻み、リープアタック、ライジングコブラと投げ。構成要素はこれぐらい。これをどう連係させるかは相手キャラやレベルで変化するが、基本はドリルキックと投げが最優先。あとの要素はこれに付け加えるといった割合だ。

まずはドリルキックについて。これは中と強を使い、メインは前HJから強のすぐドリである。中と強ではそのブロッキング難度に差があり（個人差も……）、強の方がブロッキングしにくいようだ。なら中はいつ使うかというと、技や連係をガードされて少し間合いが開いた時に使う。ここで強という選択もあるのだが、接近して攻めを間断なく維持したい時は中ドリルの出番。間断なく、つまりはブロッキングの的になりやすいので、多用はしないほうがいいと思われる。

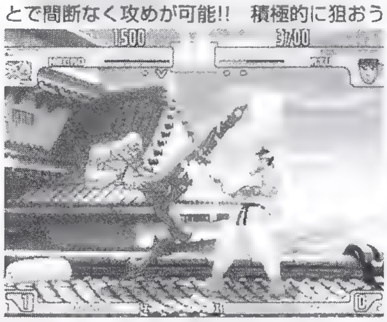
そして投げ。ガードやブロッキングをする相手を簡単に崩す有効な手段だ。さらに、追撃することで間断なく攻めが可能!! 積極的に狙おう。追撃はエレクトリックスネークや弱トルネイドフック後も同様。弱や中攻撃で追撃し、リープアタックやライジングコブラ、投げなどで攻めていこう。

次にトルネイドフック。SAの選択によって使用する割合が変化し、エレクトリックスネークなら中トルネイドを多目、それ以外なら弱を多目に使う。立ち中Ⓚ→中トルネイドフックとしゃがみ弱Ⓚ→弱トルネイドフックがブロッキング2択を兼ねた連続技として活躍するが、ドリルキックからのトルネイドという連係は投げに弱いので十分注意。これはすぐドリの多用で、ガードかブロッキングへ意識をそらせれば生きてくる連係だ。

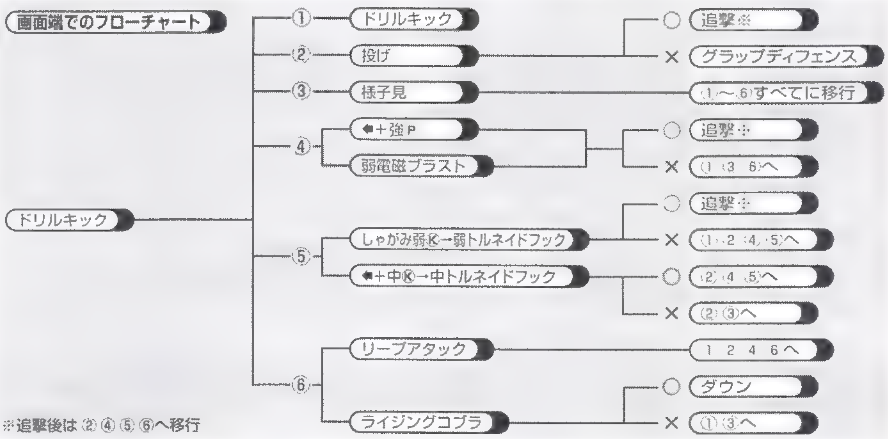
さて、トルネイドフックをガード後は弱なら自分有利、中なら相手有利となる。中のあとはブロッキングか投げの選択になるが、弱の後は投げはもちろん、◆+強Ⓚといった、普段はない打撃による選択も強引に混ぜられるのが大きい。◆+強Ⓚは連続技による大ダメージを期待でき、ガードされてもこちらが圧倒的に有利。うまく使いたい技だ。

最後にライジングコブラとスネークファングについて。ライジングコブラは足払いに弱いが、判定が強いので使いやすい。発生の遅さゆえ、トルネイドフックへブロッキングを狙う相手に作用するのが魅力だ。弱or中攻撃から連係させていこう。

スネークファングは見切られにくいのがウリ。下段でブロッキング不能技。つまり、本命であるトルネイドフックをブロッキングしてくる相手にコレを意識させて迷わせるのだ。ただし、ガードされるとスキがあるのであくまでブロッキングを狙ってくる相手に使うのを意識したい。



◆+強Ⓚはなんとかして連係に組み入れたい技。有利な状況で早めに重ねていこう



闇雲に跳ぶなら制裁を……

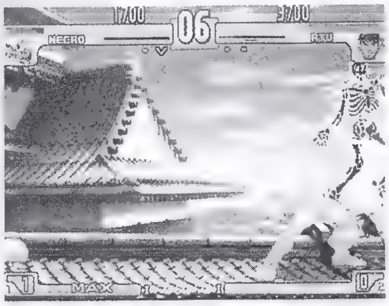
画面端に追いつめてのラッシュは、あくまで地上にいる相手のもの。とにかくジャンプで逃げようとする相手に対しては無力化されてしまう技も多く、さらにそこから連続技という最悪の状況も発生しがちだ。

これら跳ぶ相手を画面端に釘付けにするのは非常に神経を使う。相手が跳ぶのを想定して出した技が地上でガード、もしくは空振ってしまった時に、こちらの攻めのターンが終わってしまう可能性があるからだ。

よって、連係の切れ目、つまりはドリルキック後やトルネイドフック後はまず相手の様子見から入らねばならない。そこでもし相手が跳ぶスタイルの場合、弱電磁ブラストを先読みで出す。

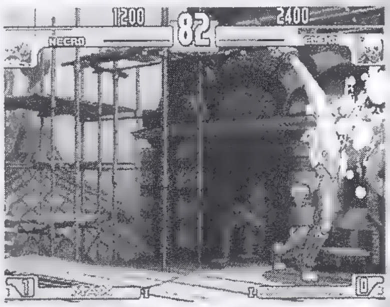
弱電磁ブラストは地上でガードされてもそこそこリスクが小さく、焦って反撃しようとした技をブロッキングやガード後に反撃できるケースも少なくない。もし読みが当たって空中ヒットした場合は↖+強Ⓟや立ち中Ⓟで追撃及びラッシュの継続を計れる……非常に優秀な技だ。多用しよう。

さらに覚えておきたいのが密着の←+強Ⓟ。大ダメージを期待できるし、ガードされてもいい。極端な話、密着にならないような時は次の行動を抑え気味にして、密着になった時は←+強Ⓟを執拗に狙うというのもありだ。



少し相手との距離がありそうなら、先読み弱電磁ブラストでジャンプを落とそう

これを実践するのなら強ドリルキックを真上から突き刺していくのを多用するかたちになる。そしてこれが最も効率が良い。悲しいがトルネイドフックへの連係は狙われやすい、ということだ。



密着に近いようなら←+強Ⓟで撃墜。痛い目を見せないと、いいように跳ばれてしまう

ピンポイント雑学

←+投げからの起き攻め

相手をフランケンシュタイナー（←+投げ）で後ろに投げたら、めくりドリルを狙う絶好のチャンス。ダッシュで接近し、前ジャンプからの強ドリルキックを出していこう。このとき遅めにすればめくりドリルキックになり、早めに出せば裏に着地する。裏に着地したときはすかさず←+中Ⓟからのトルネイドフックや、投げを狙っていくといい。これらの起き攻めはスネークファング後も可能だ。QSを取らなければ弱トルネイドフック後も狙い目。数少ないトリッキーに動ける場面を確実にものにしていきたい。

舌を出すのも一興

ネクロのPAは攻撃力アップ。その性質は、技の空振りか相手の攻撃をガードしてもOK、こちらの技をガードさせるか、攻撃をくらうとダメ。これは対空待ちをしやすいネクロに超有利だ。

PA後にジャンプ強攻撃を振り回したり、対空兵器で撃墜、そして極めつきはジャンプ攻撃をブロッキングして連続技。連続技すべてにPA効果が影響するので（後半はダメージアップ率が落ちるが）、目に見えて差が出るぞ。また、画面端で弱トルネイドフック後も、追撃を電磁ブラストにしてPA。ひまがあったら必ず出すようにしよう。

往年のスナイパー

前or後ろジャンプ中Ⓟは斜め下に伸びるので、相手の行動に合わせやすい。前ジャンプした時に相手がスキのある行動をしていたら確実に当てるようにしよう。

さて、本題はここから。なんと、Q、トゥエルヴ、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアンに対しては、この技をしゃがんでいてもヒットさせることができるのだ。中段攻撃として逃げジャンプから使うといい。ヒット率も抜群で相手にとっては嫌らしいことこの上ないが、一応ダッドリーはヒットさせても反撃の可能性があるので控えめに。

苦手とするキャラへの対策

悪夢の昇龍

ネクロでやっていて絶望感に襲われるのが対ケン戦。ドリルラッシュは昇龍拳×2。1ミスで体力4分の1も奪われ、遠距離からの通常技はしゃがみ強Ⓟバリアに触れると悲鳴が……。ジャンプで牽制と思いきやEX空中竜巻でこれまた泣く。対空兵器のしゃがみ中Ⓟはめくり狙いのハイジャンプに負け、そして数々の技が疾風迅雷脚のエサとなってしまう……。

今までに書いた攻略はこのケン、そして豪鬼にはあまり通用しないので注意したい。豪鬼は体力が少ないのでまだ戦うことができるが（ジャンプ強Ⓟ多用）、ケンにはあからさまに不利だ。

じっくり説明しよう。まず、相手が遠距離にいる時にしゃがみ強Ⓟをブンブン振り回したら、素早くしゃがみ中Ⓚを叩き込む。このしゃがみ強Ⓟは罠を兼ねているため、遅れると昇龍拳や次のしゃがみ強Ⓟに潰されるので注意だ！

そしてこちらからは絶対に手を出さずに、ひたすら←+中Ⓟ連打でゲージをためよう。もちろんジャンプもダメ。さらに、体力負けをしないためにも、波動拳は確実にブロッキングしたい。

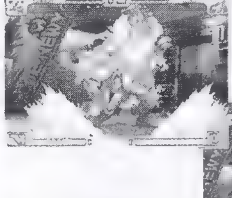
ここからの狙いは超単純。相手が跳ぶのを待ち、中電磁ブラストで撃墜していくのだ。これならめくり狙いのジャンプも落としていける。もちろん超電磁ストームを投入できるのならそれに越したことはない。結局はこれがメインダメージ源。

次の問題はダッシュや移動技で横から近付かれた場合。相手の牽制技のほうが数段上なので、ここはじっと我慢して手を出さないようにしよう。向こうの1発はこちらの2～3発に匹敵するので、もしもくらってしまったら取り返しがつかない。そんな感じで横から接近戦にもつれ込んでしまうのはしょうがないところだ。こういう場合はまず第1に投げを警戒しよう。ガードを崩す手っ取り早い手段は投げに集約されているからだ。

また、この距離なら、昇龍拳の空振りにダメージを奪っていくこともできるので、昇龍拳を出す比率も下がるだろう（着地を待って反撃するのではなく空中にいる間に↖+強Ⓟがおすすめ）。つまり、ある程度相手を追い払う行動ができるわけだ。

ここで役に立つのが←+中Ⓟ。発生が早く、足払い系にも勝ちやすいのでブロッキングに注意しつつ適度に振り回していこう。

さて、このように接近戦に耐えていると、技が触れ合い、ノックバックがおこるだろう。この瞬間が非常に重要。なぜならば相手がジャンプする可能性を秘めているからだ。対空は安定してダメージを稼げる貴重なポイント。きっちりいこう。まとめると、まずは対空。接近されたら←+中Ⓟで追い払いつつジャンプとダッシュ投げに神経集中。あとは色気を出さずに徹底することである。



メインダメージ源は対空に絞っていい。これ以外だと逆に返り討ちが怖いからだ



このように技が触れあったあとがポイント。ダッシュ投げとジャンプに神経を張り巡らそう

TEXT：RED



FIGHT A NEW RIVAL!! ヒューゴー 対戦攻略

投げキャラだが、強力な牽制技を駆使した待ち気味の地上戦も大得意。「待たれたあげく、近寄ると投げられる！」という印象を相手に与えれば、勝ったも同然だ。

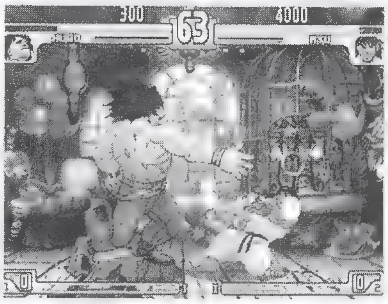
ヒューゴー 基本戦略構想

ヒューゴーは高性能なコマンド投げを持っている投げキャラではあるが、常に自分から接近して投げを狙うスタイルが強いのかと言うと、必ずしもそうとは言えない。

ヒューゴーには立ち中Ⓟを始めとして、中間距離で威力を発揮する優れた牽制技が備わっているため「牽制技を振り回して地上からの相手の接近を防ぎつつ待ち気味に闘うスタイル」も、対戦相手にとっては充分脅威になりうるのだ。

そして、中間距離の地上戦に不利を感じた相手は跳び込みから接近戦を挑んでくることが多くなるわけだが、ここでも相手はムーンサルトプレス（以下ムーンサルト）等のコマンド投げの脅威と相対することになる。

このような戦術が上手くはまった場合、対戦相手は「地上戦だと立ち中Ⓟが恐いし、跳び込んで接近すると投げられる」というプレッシャーにとらわれるはず。相手にこう思わせるような試合運びをすることが理想で、これがヒューゴーの基本戦略と言えるだろう。



立ち中Ⓟのおかげで地上戦能力はかなり高く、打撃戦でも充分ダメージを奪える

地上戦を制圧せよ

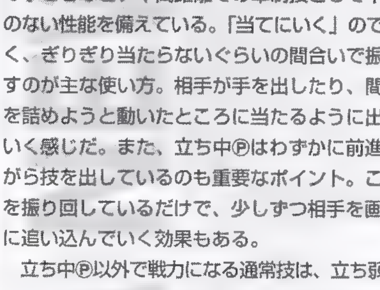
打撃技による牽制

地上戦での主戦力となるのは、冒頭でも述べた通り立ち中Ⓟ。リーチ、判定の強さ、威力、スキの小ささなど、中間距離での牽制技として申し分のない性能を備えている。「当てにいく」のではなく、ぎりぎり当たらないぐらいの間合いで振り回すのが主な使い方。相手が手を出したり、間合いを詰めようと動いたところに当たるように出していく感じだ。また、立ち中Ⓟはわずかに前進しながら技を出しているのも重要なポイント。この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

立ち中Ⓟ以外で戦力になる通常技は、立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚといったところ。

立ち弱Ⓟはリーチがある割に発生が早いのが大きな利点となる。立ち中Ⓟとうまく混ぜて、立ち中Ⓟの戻りなどに踏み込もうとする相手の動きを止め、追い払うような感じで使うと効果的だ。しゃがみ弱Ⓟも同じような使い方になる。

しゃがみ中Ⓟやしゃがみ中Ⓚは、立ち中Ⓟよりややリーチが短い代わりに、発生が少し早い。立ち中Ⓟを出すには少し間合いが近いかな、という場合に使うと効果的だ。



立ち中Ⓟだけでは牽制が単調になる。各種通常技を駆使しよう

対空＋α

対空技としては、シュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）、しゃがみ強Ⓟ、各種のジャンプ攻撃を使うことが考えられる。

シュートダウンは『3rd』ではブロッキング不能技になっているので、空中ブロッキング入力しながらの空ジャンプに対してはかなり強い。もちろん、対空に使う場合は発生の早い弱を使おう。

しゃがみ強Ⓟは相手がジャンプ攻撃を出してきた場合に強いのだが、空中ブロッキングされると非常に危険。相手の腕に合わせ、空中ブロッキングが上手いようなら使わないほうが無難だ。

相手が跳んで来そうなところで適当に垂直ジャンプして、様子を見ながら各種ジャンプ攻撃をばらまくのも悪くない。発生が早いジャンプ中Ⓟや、リーチと威力に優れたジャンプ強Ⓟなどは利用価値が高い。

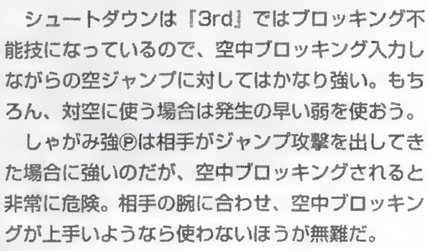
以上のような対空技で空中の相手を撃墜する以外では、ブロッキングやムーンサルトを使った対空処理も重要。ジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトや、空ジャンプを読んだら着地点にムーンサルトを重ねる、といった対空処理である。このような対空処理は、一歩間違えるとスカシ投げをくらったり、ジャンプ攻撃が刺さったり、といったリスクをはらんでいる。しかし、狙っているのがムーンサルトなだけに、ある程度の確率で決めることが出来れば、それなりに大きいダメージ源になることは間違いない。

ジャンプ攻撃をブロッキングした後、相手の着地にばっちりのタイミングでムーンサルトを重ねれば、相手がレバーを上に入れっぱなしにしていても確実に掴むことができる。着地点がムーンサルトの間合い外になりそうなら、しゃがみ中Ⓚを重ねておくのがベター。

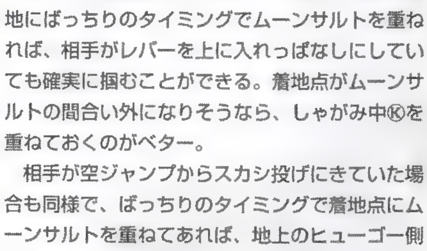
相手が空ジャンプからスカシ投げにきていた場合も同様で、ばっちりのタイミングで着地点にムーンサルトを重ねてあれば、地上のヒューゴー側が投げ負けることはない。

もちろん、ブロッキング（もしくはガード）を意識しつつ、スカシ投げを警戒してグラップディフェンスを用意、といった堅実な選択肢もときには必要。こういう場合は仮にブロッキングに成功しても、通常投げ以外の反撃を決めることはまず無理だが、これは仕方がないところ。

ジャンプ攻撃をガードさせられてしまった場合も、次の地上技を読んでブロッキングによる割り込みを狙うことはできる。あまり無理するのは良くないが、状況によっては思い切ってガードブロッキングからのムーンサルト等を狙っていこう。



ジャンプ攻撃を出してくると読んだら、対空ブロッキングからムーンサルトを狙う



タイミング良くムーンサルトを入力すれば、着地のスキに確定で決まる

攻撃的な展開を考える

待ち気味に構えた展開がそれなりに強いのは間違いないが、それだけで勝てるかと言うと、もちろんそんなに甘くはない。相手キャラやプレイヤーの技量にもよるが、地上戦でヒューゴーと互角に渡り合える能力を持つキャラ（ネクロなど）や、跳び込みからのラッシュがあまりにもきついキャラ（ユン、ヤン、いぶきなど）を相手にした場合は、のんびり地上で立ち中Ⓟを振り回しているわけにもいかなくなる。もちろん、体力でリードされて待たれた場合にも、自分から攻め込んで崩していく技術が要求されることは言うまでもない。

このページでは、メインの接近手段となるジャンプからの攻めについて見ていこう。

スカし投げについて

跳び込みからの攻めは、ジャンプ攻撃を出していくか、空中ブロッキング入力をしながらスカし投げを狙っていくかで大きく2つに分けられる。

まずは、スカし投げを狙っていく場合から考えていこう。

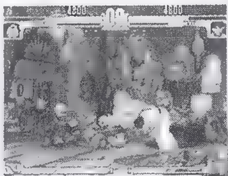
スカし投げに適しているのは、発生の早い通常投げ、もしくはムーンサルトということになる。ウルトラスルーは発生が8とかなり遅く、地上の相手が通常投げで抵抗してくると投げられてしまう可能性が高いため、スカし投げを狙うには不向きだ（絶対ダメではないが）。

問題は、ムーンサルトと通常投げの使い分け。どちらも掴み判定の発生は3なので、ダメージが高く投げ間合いも広いムーンサルトのみを使っていればいいような気がするかもしれないが、実はそうでもない。

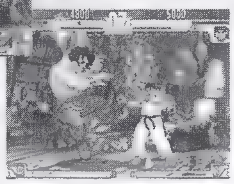
着地と同時にムーンサルトの入力を完成させるためには、着地する少し前からレバー1回転入力を始めなければならず、それはすなわち、超低空〜着地の瞬間を狙った対空技をブロッキングできないことを意味している。「スカしムーンサルト狙い」の跳び込みは、引きつけたタイミングの対空技に弱いというわけだ。もちろん、一回転コマンド入力開始前の高い位置ならば、空中ブロッキングで守ることは可能だが……。

一方、レバーのコマンド入力を必要としない「スカし通常投げ」を狙った跳び込みは、空中ブロッキングをフルに生かすことができる。投げが決まった場合のダメージを比較するとやや安くなってしまうわけだが、対空技を出してくることが多い相手には空中ブロッキングを重視した「スカし通常投げ」狙いを多めにしたほうがいいだろう。ある程度空中ブロッキングを見せて、相手が対空を出し渋る気配が見えたらムーンサルトも混ぜていくのが手堅い。

ちなみに、スカしムーンサルトを狙う場合のように「相手の通常投げとかちあう可能性が高い場面」では、レバー一回転＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し入力で弱ムーンサルトを狙うのがオススメ。着地側の通常投げがばっちりのタイミングだと、こちらがばっちりのタイミングで着地ムーンサルトを入力しても、当然ながら投げ負けてしまう。グラップディフェンス入力を兼ねた弱ムーンサルトなら、最悪でも投げ抜けになってくれる、というワケ。



スカしムーンサルト狙いでも、地上側が上手ければ投げ負けることはある



弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し入力にしておけば、投げ負けてもグラップディフェンスでしのげる

ジャンプ攻撃を出す場合

次は、ジャンプ攻撃を出しながら跳び込む場合について考えてみよう。

まず注意したいのは、ヒューゴーのジャンプ攻撃には多段技もなくあまりにも単調なため、非常に対空ブロッキングされやすい、ということ。ジャンプ攻撃のタイミングをずらすにしても限度があり、ブロッキングミスもあまり期待できないのだ。そこで意識したいのが、跳び込むときの間合い。ジャンプ攻撃を出す「タイミング」ではあまり変化を持たせられないので、「間合い」で変化をつけて相手のミスを誘いたいのだ。

メインに使うのはジャンプ強Ⓚがオススメ。意外にリーチがあるのがポイントで、先端がぎりぎり当たるような間合いからの跳び込みがなかなかイヤらしい。ありがちなのは、ヒューゴーの着地点に足払い系の技を重ねようとしたところにヒット、とか、着地点で投げ合いになるのを嫌がってジャンプで逃げようとするところにヒット、といった当り方だろう。

また、ジャンプ強Ⓟによる跳び込みは、かなりタイミングをずらしやすいことも、一応覚えておくといい（ぎりぎりまで打点を低くする）。同キャラ以外はしゃがみ状態に当たらないのが欠点だが、ブロッキングミスを誘う効果はある程度期待できる技だ。

ジャンプ攻撃からの連係

ジャンプ攻撃を出して跳びこんだら、ヒットorガードを問わず、ある程度多めにコマンド投げを狙っていきたい。俗に言う「当て投げ」である。ヒューゴーは、跳び込みから狙える連続技には恵まれていないので、ジャンプ攻撃→コマンド投げという選択はダメージ源としてかなり重要なのだ。

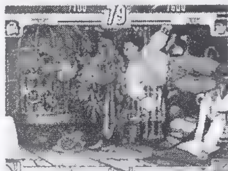
もちろん、こういった「当て投げ」は、ジャンプで簡単にかわされてしまうので、安易なジャンプ逃げ防止として打撃技も混ぜていく必要がある。

メインはしゃがみ中Ⓚがオススメだが、ガード方向（ブロッキング方向）をしぼらせないために、中段である立ち強Ⓟやリープも混ぜていきたい。しゃがみ中Ⓚはもちろん、立ち強Ⓟの空中ヒット（ジャンプ脱出にヒット時）でもダウンを奪えるため、さらに起き攻めをかけることができる。

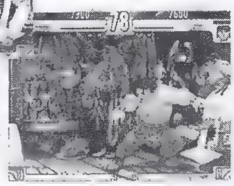
その他の選択としては、いったんしゃがみ弱Ⓚにつなぎ、キャンセルでジャイアントパームボンバー（以下パーム）やミートスカッシャーを出していく、という手もある。

さて、ジャンプ攻撃から直接コマンド投げを狙う場合だが、この場合はムーンサルトばかりでなく、ウルトラスルーを使うことも考えていきたい。「当て投げ」を狙う場合は投げの発生の遅さはほとんど問題にならないので、特にメガトンプレス選択時は積極的に狙っていこう。

また、画面端が近い場合はウルトラスルー→弱パーム→弱シュートダウンというコンボが可能となるのだが、このコンボ、強ムーンサルトよりダメージが大きく、SAゲージの増加量がすさまじい（ギガスブリーカーのゲージにして50%以上！）。



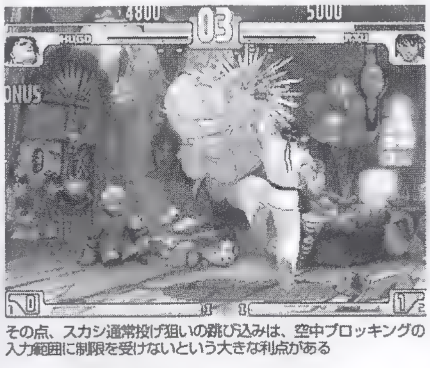
画面端付近でジャンプ攻撃をガードさせた。こんなときはウルトラスルーを狙っていきたい



弱パーム→弱シュートダウンで、強ムーンサルト以上のダメージ＋SAゲージ大量ゲット



スカシムーンサルトを狙った跳び込みは、超低空を狙った対空技に弱いという弱点がある



その点、スカシ通常投げ狙いの跳び込みは、空中ブロッキングの入力範囲に制限を受けないという大きな利点がある

起き攻め

ヒューゴーに限ったことではないが、起き攻めは大きく2種類に分けることができる。打撃を重ねるか、投げを重ねるか、だ。ただ、強力なコマンド投げを持つヒューゴーだけに、他のキャラよりは投げを使った起き攻めが重要になってくることは間違いない。まずは、投げを狙った起き攻めから見ていこう。

最もポピュラーかつ重要なのは、相手が起き上がった瞬間に、タイミング良くコマンド投げを重ねて投げてしまうパターン。単純この上ない選択肢だが、うまくこなせば確実に有効な攻めとなる。

ポイントは、相手の投げ間合い外から投げを重ねること。『ストⅢ』は、起き上がりきってからも数フレームの間は投げられ判定が復活しないので、相手の投げ間合い内で投げを重ねようとすると、「起き上がり投げ」に簡単に負けてしまう。

もちろん、投げを重ねるタイミングそのものも重要。早過ぎれば空振ってしまうし、遅ければ相手が暴れ始める可能性が高くなる。このタイミングについては、相手キャラの起き上がるタイミングを覚えて、経験を積むしかない。

やや変則的なテクニックとして、小技（立ち弱Ⓟなど）をわざと当てないように早めに出して空振って、一瞬相手をひるませてから投げを重ねる、というのもある。2D格闘ゲームのテクニックとしてはもはや古典的な手口だが、こういう「ひっかけ」のバリエーションも使った方がいい。

また、当て投げの場合と同様、起き上がりに投げを重ねる場合は、投げの発生の遅さはあまり問題にならない。やはり、メガトンプレス選択時や画面端などの場合は、なるべくウルトラスルーを狙っていくのが望ましい。

通常投げを使うなら、⬇ニュートラル➡とレバー入力（ブロッキング入力）をして、一歩踏み込みながら投げを入力するのも渋い。リバーサル技を出されても、ブロッキングできる可能性がある。

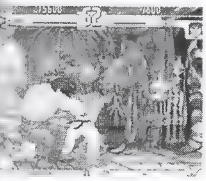
ジャイアントパームボンバー活用法

打撃を重ねる場合の選択肢は、ジャンプ攻撃から打撃に連係する場合に使う技とほぼ同じ。だが、起き攻めの場合はパームを使いやすいのが大きく違うところだ。

起き上がりに直接重ねていくだけだが、うっかり当たってくれればかなりのダメージが見込めるし、ガードさえさせればフレーム的にはかなり有利になる技なので、さらに選択をかけていける。



起き上がりに直接投げを重ねる場合は、ぎりぎり相手の投げ間合い外で相手が起き上がるのを待ち……



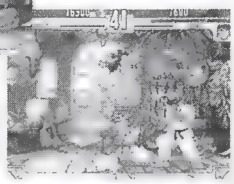
起き上がった直後にタイミング良く投げを重ねる！　一瞬のタイミングを体で覚えよう

できれば、パームの1発目は強を重ねていきたい。立ちヒットでもさらに中or弱のパームが連続になるので、ヒット時の期待値が大きいからだ。強パームから中パームのつなぎはややシビアなので、ヒット時に簡単に連続技になる、強パーム→弱パームのコンビネーションで固めるのがオススメ。弱パームからは、立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ等に連係させるといい。弱パームヒット時はもちろん連続ヒットとなる。御存知の通り『3rd』は連続ガード中でも下手に動くと食らう」ため、強パームをガードされた後も、このような連続ガード連係で無理矢理固める攻めも効果がある。

また、パームから投げ技を狙う連係もかなり効果的。起き上がりにとりあえずパームを1発重ね、（ヒットorガードを問わず）ミートスカッシャーで掴みにいく、なんてのは引っかかりやすいコンビネーションだ。この辺は自分なりに色々試して、バリエーションを増やしてみてほしい。



パームはヒットはもちろん、ガードされてもヒューゴーが有利だ。攻めを継続できるぞ



弱のミートスカッシャーへ連係させるのは筆者イチオシのパターン。免疫のない相手はまずかわせまい

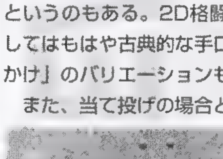
スーパーアーツについて

SAⅠ・ギガスブリーカー

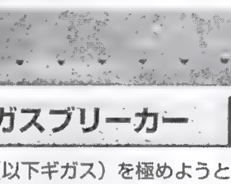
ギガスブリーカー（以下ギガス）を極めようと思ったら、立ち2回転入力をモノにして、立ちギガスを実戦レベルで狙えるようになりたい。

立ち2回転入力、と言っても実際は1回転半の入力でコマンド完成と認められる。例えば、➡から入力し始めたら、時計回りに一回転半して⬅の時点でボタンを押せばOK。

立ちギガスをマスターしたら、そのプレッシャーを活かす戦術も考えていこう。起き攻め時に立ちギガスを重ねるフリをしつつパームを重ねる、なんてのもアリだ。



立ち2回転入力ができれば、戦術の幅が広がり、様々な局面において尋常でないプレッシャーをかけられる



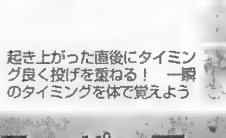
起き上がりに重ねられるだけでもかなりの恐怖。跳びたがると打撃が恐い……

SAⅡ・メガトンプレス

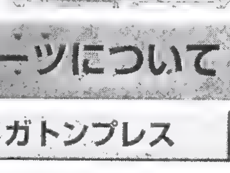
ウルトラスルーから決めるのは当然として、それ以外のパターンでどれだけ掴めるかがカギ。

地上戦が苦手ですぐに跳びたがる相手なら、対空として直接決めるチャンスも少なくない。ただし、対空メガトンにこだわりすぎると、相手が徹底して地上戦を挑んできた場合に苦戦する原因にもなる。相手の様子を見て、対空メガトンを警戒している様子があるようなら、こだわりすぎない方がいいだろう。

対空ブロッキング後の反撃として直接決めるパターンも忘れずに。



対空ブロッキングからの反撃として直接決めるのはかなりの狙い目。見逃さないようにしたい



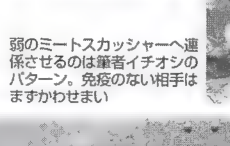
これで4割ゲットはかなりオイシイのでは？　状況によっては、リーブアタックをブロッキング後にも狙える

SAⅢ・ハンマーマウンテン

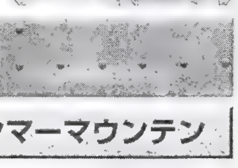
密着時のブロッキングからは、できるだけしゃがみ弱Ⓟ→ハンマーマウンテンを決めていきたい。

パームからのコンボチャンスもモノにしていきたいところ。連続技ページで紹介しているようなパーム3発からのコンボ（しゃがみヒット限定）は、さすがにチャンスは少ないが、強パーム→弱パーム→ハンマーマウンテンぐらいなら充分実戦レベルの連続技だと言える。

また、発生の早さを生かして、ガード後の反撃技として決めていくことも重要。キャラごとに、スキのある技をチェックしておこう。



返し技として確定で入れられる場所は逃したくない。素早く反撃していこう



キャラごとに反撃可能な技をチェックしておこう。確実なダメージ源になる

その他のテクニック

通常投げについて

通常投げは、レバー入れのボディスラムと、レバーニュートラルのネックハンギングツリーの2種類がある。基本的には、ダメージが安定していて起き攻めもしやすいボディスラムのほうを使っていくのがいいだろう。

ネックハンギングツリーの方は、画面中央で決めた場合は距離が離れるため、パーソナルアクションを安全に発動できるという利点があるが、それでもボディスラム→起き攻めのほうがいい。

画面端に相手を追いつめた状態でネックハンギングツリーを決めると、落下していく相手に追い打ちを入れることが可能となる。立ち弱Ⓟを当ててダウンさせないようにして、着地を攻めるのが有効だ。着地には、コマンド投げやしゃがみ中Ⓚを重ねてみよう。これはなかなかトリッキーな連係となるので、それなりに狙う価値はある。

ちなみに、メガトンを入れることもできるが、ダメージはカス。



画面端のネックハンギングツリーは、トリックプレイのチャンス！　立ち弱Ⓟで落として……



着地を攻める！　ムーンサルト等のコマンド投げを重ねるのがいいぞ

ダッシュ投げの活用

「ダッシュ投げ」と言うと、リュウ・ケンタイプのような鋭いダッシュを持ったキャラの十八番、といったイメージが強いが、状況を選んで上手く仕掛ければ、ヒューゴーのダッシュ投げも充分戦力になる。

ヒューゴーの場合、ダッシュ投げに使うのはムーンサルト。投げ間合いの広さを生かして、吸い込んでしまおう。

ダッシュ投げを仕掛けるチャンスは……

①相手を画面端に追い込んだ時

相手を画面端に追い込んだら、立ち中Ⓟの間合いで打撃のプレッシャーをかけ、相手がかたまった気配があったらチャンス。

②パームを使った連係で相手を固めている時

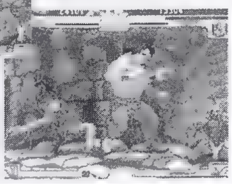
相手との間合いにより、ダッシュ投げと弱ミートスカッシャーを使い分けるといい。

③起き攻め

やや離れた間合いで起き上がりを待ってダッシュ投げを狙う。



画面端に追い込んで打撃のプレッシャーを与えているときはダッシュ投げのチャンス



距離を合わせてダッシュ→ムーンサルトを仕掛けよう

100%フィニッシュ!?

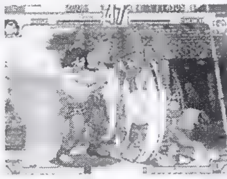
パームの削りでKOを狙う時にギガスのストックがある場合は、SAキャンセルでギガスまで入力してしまえば確実にKOすることができる。

もしパームをブロッキングされたとしても、最速のSAキャンセルで出されたギガスは回避できないようなのだ。少なくとも現時点では、このギガスを回避する方法は見つかっていない。

EXラリアットの隠し操作

EXモンスターラリアット（以下EXラリアット）には隠し操作（？）がある。入力時にボタンを押しっぱなしにすると、発生を遅らせつつ、突進距離を伸ばすことができるのだ。これを使えば、春麗の気孔掌をガードしたあとに返し技としてEXラリアットを入れることができるぞ。

ちなみに、ハンマーにも似たような隠し操作があり、こちらは技を出さずに走っただけで終わりにすることもできるが、EXラリアットの方は、技を出さずに終わらせることはできない。



スキは大きいが、距離が離れるため反撃が難しい気孔掌だが……

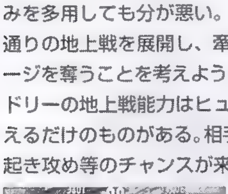


EXラリアットの押しっぱなしを使えば簡単に反撃を決めることができる

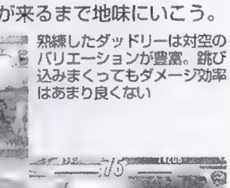
苦手とするキャラへの対策

対ダッドリー

さまざまな対空手段を持ち、空中ブロッキングを崩す能力が高いダッドリーに対しては、跳び込みを多用しても分が悪い。まずはじっくりと基本通りの地上戦を展開し、牽制技の差し合いでダメージを奪うことを考えよう。ただし、熟練したダッドリーの地上戦能力はヒューゴーと互角に差し合えるだけのものがある。相手も待ち気味の場合は、起き攻め等のチャンスが来るまで地味にいこう。



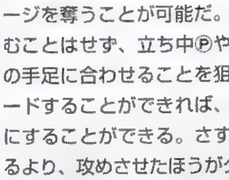
熟練したダッドリーは対空のバリエーションが豊富。跳び込みまくってもダメージ効率はあまり良くない



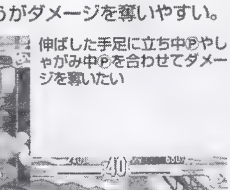
とにかくじっくりと地上戦で差し合い。立ち弱Ⓟが意外と使えるので多用しよう

対ネクロ

地上での牽制技はリーチの面では負けているが、伸ばした手足にこちらの打撃を合わせる形でダメージを奪うことが可能だ。いきなり無理に攻め込むことはせず、立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓟ等を相手の手足に合わせることを狙ってみよう。体力でリードすることができれば、相手に攻めさせる展開にすることができる。さすがに、がっちり待たれるより、攻めさせたほうがダメージを奪いやすい。



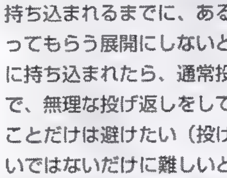
伸ばした手足に立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓟを合わせてダメージを奪いたい



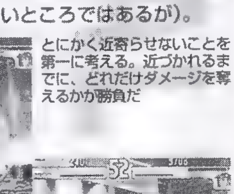
体力勝ちすれば、相手に攻めさせる展開にできる。待たれるより余程楽にダメージを奪うことができる

対ユン

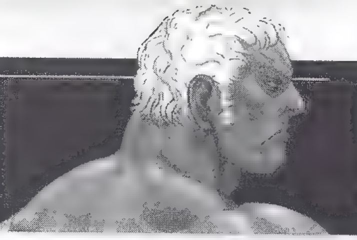
とにかく、密着戦に持ち込まれないようにリーチのある技で追い払うことを最優先する。密着戦に持ち込まれるまでに、ある程度はダメージを食らってもらう展開にしないと話にならない。密着戦に持ち込まれたら、通常投げは食らっても良いので、無理な投げ返しをしてコンボ始動技を食らうことだけは避けたい（投げ返しをすることが間違いではないだけに難しいところではあるが）。



とにかく近寄らせないことを第一に考える。近づかれるまでに、どれだけダメージを奪えるかが勝負だ



密着戦に持ち込まれても、闇雲に投げ返しをするのは危険。コンボ始動技を食らう原因になりやすい



中距離の制圧から一気に勝負をかける

TEXT：MVP

FIGHT A NEW RIVAL!! ユリアン 対戦攻略

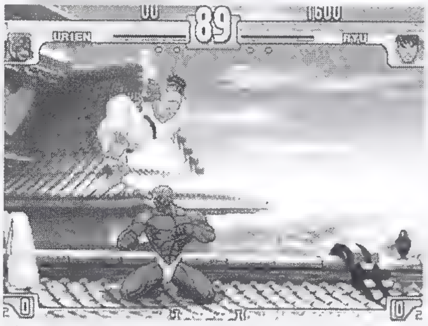
細かい技の適切な使い分けと的確な連続技。そしてオールレンジのプレッシャーをものにして、SAで致命傷を与えるのがユリアンの本質だ。

戦術レベルの再認識事項

闇雲にしゃがみ強Ⓟを狙う

連続技の始動技として非常に重要なしゃがみ強Ⓟ。多少出が遅くて、ガードされると反撃されやすいが、リスクよりリターンを重視してみよう。

特にブロッキングから狙うのが重要で、相手の足払い系の技を取った時なども積極的に狙っていきたい。思ったより相手を浮かせていけるぞ。また、EXデンジャラスヘッドバット（以下、EXヘッドバット）が空振った時や不意にダッシュから狙うのも意外に効果的。相手の反応が少し遅れるだけでヒットさせられる。2回ミスっても1回決めれば連続技でユリアンの方に軍配が上がるはず。もちろんSAゲージがない時にあまり狙っても連続技がたいしたダメージにならないので、SAゲージをよく見ておこう。



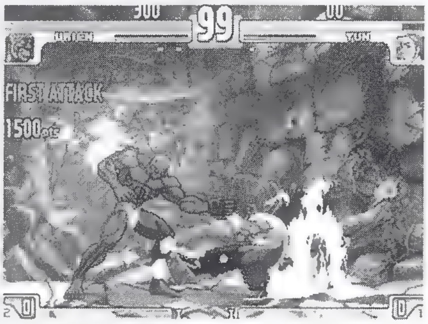
例えば相手のジャンプを「たまたま」くぐった時なんかもしゃがみ強Ⓟが有効だ

地上を牽制するのはこの2つ

地上での牽制技はある程度の当たりの強さとリーチが求められるが、ユリアンの場合、下段としてのしゃがみ中Ⓚは当然として、ここでは立ち強Ⓟもおすすめしたい。空振りしてもリスクは立ち中Ⓚとあまり変わらず、SAゲージのたまりやヒット時のダメージは大きくこちらの方が上だ。

もちろん立ち中Ⓚのリーチは魅力（とくに春麗戦）だが、しゃがんでいると当たらないキャラも多く、過信はできない。立ち強Ⓟを多目で立ち中Ⓚをたまに混ぜる感じでいいだろう。

これら2大牽制技をブンブン振り回して、これにチャリオットタックル（以下、タックル）を混ぜれば、それだけダッシュ投げを狙う機会も増やせて、攻めを円滑にすることができるはずだ。



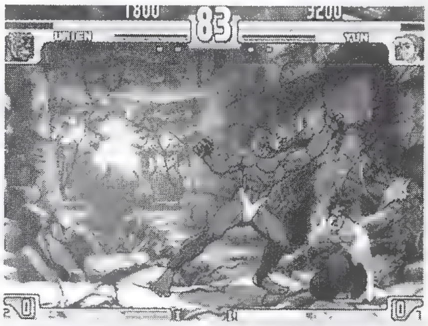
スタート直後に立ち強Ⓟがヒット！　もちろんダメージも申し分ない

各種エサ

ブロッキングを狙うためのエサになる技は、ユリアンにもいくつかある。ブロッキング成功時にしゃがみ強Ⓟを狙えるので積極的にエサを撒いていこう。

主なエサ技は以下のもの。通常技では➡＋中Ⓟ、➡＋中Ⓚ、立ち強Ⓚ。➡＋中Ⓟは空振ってもいいが、残り2つはガードさせてブロッキングを仕込もう。

特に➡＋中Ⓟはジャンプ防止も兼ねつつ移動するので重宝する。接近戦で空振りして投げも有効な選択肢になるぞ。起き攻めで使うのも1つの手だね。さて、必殺技ではヘッドバットやバイオレンスニードロップ（以下、ニードロップ）をやや遠目でスカして狙うといい具合。投げ間合いに入らないように注意しよう。



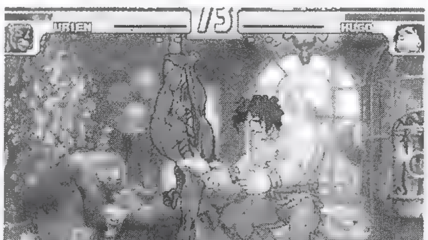
➡＋中Ⓟはスキが少ないので、ブロッキングのエサに適している。対空もOKだ

ミクロの技解説

細かい知識

普段なにげなく思っていたことにも意外な事実が隠されていたりする。まずはジャンプ攻撃についてみてみよう。ユリアンのジャンプ攻撃でもっともリーチのあるのはジャンプ強Ⓚ、と思いがち。だが、実際はジャンプ中Ⓟのほうがリーチが長いのである。この事実を利用すると、中間距離での垂直ジャンプよる牽制で着地間際に出す攻撃は、空対空も意識したこのジャンプ中Ⓟも選択肢に入ってくる。次に空対空で出す登りジャンプ攻撃。これは相手の空中ブロッキングも考慮に入れるのならジャンプ弱Ⓚが意外な強さを見せる。相手にブロッキングされても少し反撃が遅れるだけでユリアンは空中ブロッキングで相手の攻撃を取り返すことができる。対空兵器として覚えておこう。

そして立ち強Ⓚ。これは相手の投げの入力と同時に出すと、やられ判定が後ろにいくので相手の投げ空振りポーズにヒットさせることができる。空ジャンプからの安定GDや、起き攻めに投げと見せかけて使ったり、ヘッドバットが空振った時など、投げを狙う状況で使いまくろう。ただし、投げ間合いが広かったり、歩かれるとダメ。



立ち強Ⓚは強烈な強さを誇る。投げの狙いどころでガンガン活用していこう

最後は至近距離で使う弱メタリックスフィアについて。この技は相手にガードさせれば、密着時以外は反撃が無いと思っていい。たとえ画面端でも弱攻撃キャンセルから出すだけで3フレームしか不利にならないのだ（意外にもしゃがみ強Ⓟキャンセルだとダメ）。つまり、画面端でわざとこの連係を出して、ブロッキングを仕込んでみると……これが面白いように決まるのだ。

また、画面中央ならガードさせると非常に間合いが離れるので、画面端に追い込むのに一役買ってくれる。そのあとは前ジャンプ強Ⓚの間合いなのでガンガン跳び込んでいこう。この間合いはタックルなら中以上、EXヘッドバットがピッタリの間合い、ニードロップは中以下で出していくのが理想的だ。とくにEXヘッドバットはジャンプ防止も兼ねているので、積極的に狙っていくといい。

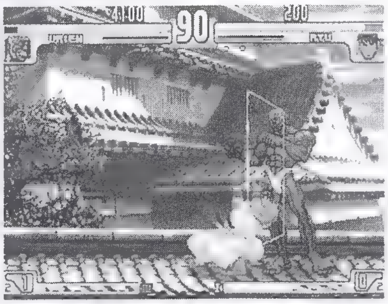
魅惑と幻惑に満ちた反射板の世界

鏡の利用目的

エイジスリフレクター（以下、リフレクター）の醍醐味は、相手の対処法がままならないところにある。使用状況は画面中央と画面端の大きく2つに分別され、狙いが違うことを知っておきたい。リフレクター発動の狙いは4つあり、1つは確定ダメージ、もう1つは挟み込みからの2択、そして端での2択、最後は連続技、だいたいこんな感じだ。すべてを理解すれば、他のSAより圧倒的に戦術の幅が広がるので是非マスターしてほしい。

確定ダメージとは？

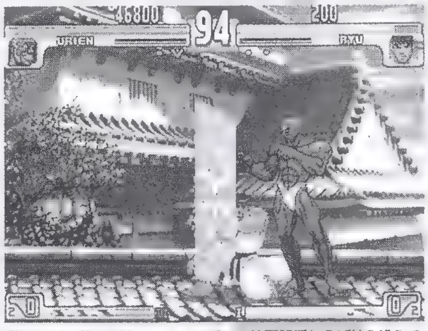
ここで少し確定ダメージと挟み込みの違いについて説明しよう。両者ともにユリアンが相手を跳び越してユリアンとリフレクターで相手を挟む形にするのだが、ここで相手の上にリフレクターが重なっているか離れているかでその違いがある。リフレクターのヒット数は6回なので、相手に重なっていた場合は一気に数発ヒットする。相手はユリアン側に戻ってくる形になるので、厳密にはユリアン、リフレクター、相手という感じでリフレクターが相手に重なっているのがベストだ。こうすると打撃を重ねた場合に1発目はガードされる可能性があるが、2発目の打撃はほぼ確定でヒットするのである。この理由はいまだに不明瞭な部分が多いので説明は省かせてもらう。事実だけを受け止めて欲しい。


相手の裏から押して、こんな感じの位置関係から確定はスタートする

挟み込みとは？

さて、今度は挟み込みのほうについて。これはリフレクターが連続ヒットしてしまうと2択の回数が減ってしまうので、相手に重なっていないほうがいい。ユリアンの打撃が触れてノックバックした相手が、リフレクターに触れて手前に戻ってくる形、つまり相手との間合いが離れないので6回以上続けて2択を計れるというわけだ。

話は戻ってリフレクターの使い分けについて見てみると、画面中央では確定ダメージか挟み込みを狙い、画面端では2択か連続技を狙うのが基本になる。具体的な使い分けは状況によって変化し、即効性のダメージを重視してSAゲージのたまりは軽視する方向性と、単純2択でダメージよりもSAゲージのたまりを重視してリフレクターの回転率を高める方向性がある。これを使い分けるには基本になる数種類のパターンを覚えてしまうのが手っ取り早い。次はそのパターンを見ていこう。


同様に裏へ回った時に、こんな感じの位置関係ならば挟み込みの開始。相手と若干距離を取るほうがやりやすいぞ

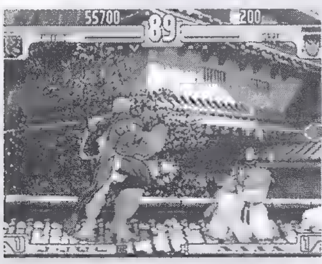
画面中央での確定ダメージor挟み込み

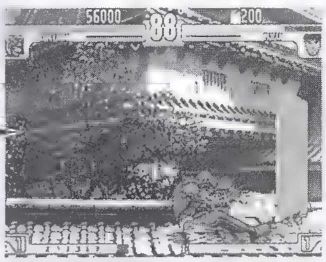
地上タックル後

地上で不意にタックルを出したあと、キャンセルで強リフレクターを出していくのがまず1つ目のパターン。リフレクターを発動したらすぐにダッシュ投げを試みよう。画面暗転にビビってくれればその成功率は非常に高い。

さて、この時のダッシュ投げが最速に近い場合、相手はリフレクターの下にダウンするかたちとなる。投げを決めている間にタメを作っておいてすぐさまヘッドバットを出そう。そうすると相手の後ろに回り込め、見事挟み込みの成功だ。ここで、ヘッドバットを中で出すか強で出すかでその目的が変化し、中ヘッドバットなら確定ダメージへ、強ヘッドバットなら挟み込みへ移行する。あとは後述する投げの項を見て欲しい。

さて、話は戻ってダッシュ投げの部分をさらに見てみよう。さきほど最速で投げを決めると書いたが、ここで少し遅らすと投げでバウンドした相手がリフレクターに当たってユリアン側に吹っ飛んでくる。本来この状況は失敗なのであるが、反応できたのならしゃがみ強Ⓟを当ててヘッドバットなどで追い打ちするといい。また、慣れている相手には投げが警戒されてジャンプで逃げられてしまい非常に厄介だ。また、こちらのダッシュを予測してSAを出されるのも危険！　つまり相手によってはこのパターンを過信しないこと。


地上でタックルをガードさせてから強リフレクターを発動してすぐさまダッシュ！


投げを狙ってこれが決まったら、ヘッドバットで裏を取りにいこう

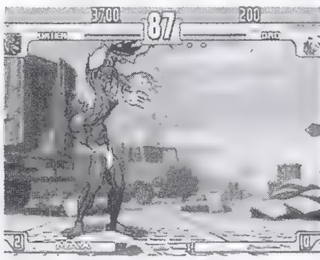
投げのあと

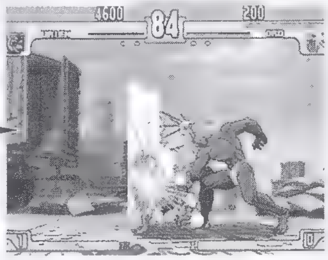
画面端以外で投げを決めたあとに狙うのが第2のパターン。これはQSを取られると意味がないので、叩きつけた瞬間にリフレクターのコマンド入力だけしておいてQSを取るかどうかの確認をしてから発動だ。

さて、発動した場合は先程説明したとおり中or強ヘッドバットで相手を跳び越えよう。中ヘッドバットなら確定ダメージ、強ヘッドバットなら挟み込みだ。中ヘッドバットの時は着地後すぐにしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟの順で技を出していく。するとしゃがみ中Ⓟで相手を少し押せるのでリフレクターが断続的に触れる形になり、こうなると次のしゃがみ強Ⓟがほぼ確定。しゃがみ強Ⓟで浮かせたら、あとはコンボを入れていこう。

強ヘッドバットの場合は挟み込みなので、➡＋強Ⓟとしゃがみ中Ⓚで2択を2回敢行だ（しゃがみ中Ⓚは連続ヒットさせることも可能）。

これがある程度ヒットすると、なんと相手の体力を半分以上奪うこともあるうえ、SAゲージもほぼ1本分回復する！　たとえガードされてもチャンスは多く、なおかつゲージがため直せるので非常に有効な連係と言えるだろう。一つ注意しておきたいのが「相手の暴れ」。闇雲にSAを発動されたりするのが一番怖いのだ。相手のタイプを見極めていきたい。


投げを決めたら相手がQSを取るかどうかを確認しつつコマンド入力をしよう

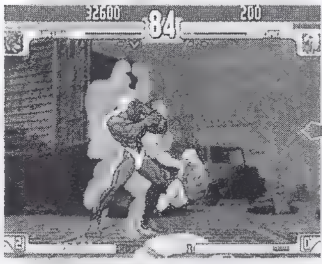

うまく裏にまわれた時は挟み込みか確定を狙う。基本は挟み込みのほうがいいだろう

ヘッドバットのあと

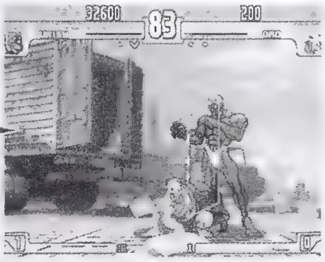
ヘッドバットはしゃがみ強Ⓟからの連続技で使っていけるので、当てる機会は多い。このヘッドバットからのリフレクターは、確定ダメージのみを狙う第3のパターンだ。

投げはQSを取られやすいのに対して、ヘッドバットのあとのリフレクター（速攻で発動）は相手の着地直前で画面が暗転するので、相手のQSタイミングを非常に取りづらくできるのが魅力。つまりは回り込みのチャンスが多いわけである。

リフレクター発動後は投げのときと同じようにヘッドバットで裏を取りにいく。ここは強ヘッドバットのみを使っていこう（近ければ中がいい）。そして相手の後ろに回ったら、ほんの少しだけ歩いて相手をリフレクター側へ押す。これでリフレクターのヒット数6回分をきっちり相手に触れさせることができるぞ。次は➡＋強Ⓟとしゃがみ中Ⓚで2択を計り、すぐさましゃがみ強Ⓟにつなごう。2択はガードされても問題ない。いずれにしてもその次のしゃがみ強Ⓟはほぼ確定でヒットするので結果的にコンボに移行できるからである。投げのあとと違う部分は相手の起き上がりまでに時間的猶予があるので、2択を1回混ぜられること。逆に、もともとリフレクターが少し重なっているので挟み込みの2択オンリーだけだと2回ほどしかできないのが注意点だ。素直に確定ダメージを狙っていくのが賢明だね。



ヘッドバットが決まったらチャンス！　こんな感じで発動できるとグッド



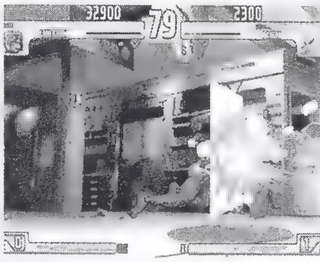
そして裏に回って相手をちょいと押してあげる。ここから2択→確定のスタートだ

空中タックルのあと

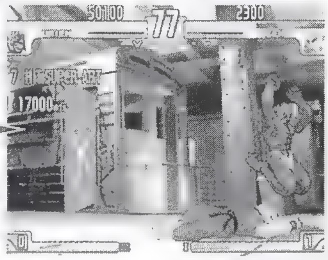
第4のパターンは挟み込みを狙ったもの。メタリックスフィアが空中ヒットした場合や、SAゲージが1本分くらいしかなくてまだ相手の体力が多いときはしゃがみ強Ⓟからの連続技でこちらを狙っていく（相手の体力が少ないときは先程書いたヘッドからの確定ダメージでいいわけだ）。

まず、空中の相手にタックル→強リフレクターを発動しよう。そしてすぐに強タックルで突っ込み、続けて強ニードロップを出す。すると、リフレクターと強タックルが同時にヒットし、相手がQSを取れない状態になっているところに強ニードロップで相手の背後に回れるのだ。少し距離はあるが挟み込みの完成である。相手の起き上がりまでまだ若干時間があるので、最速でダッシュを2回して相手を押してから攻撃に行こう（1回ダッシュから少し押してもまあOK）。このとき起き上がり投げだけはくらいたくないので、立ち強Ⓚを出すのが堅実。自信があるのならしゃがみ中Ⓚを重ねてもいいぞ。あとは残りのリフレクター4回分で2択を計れば見事終了だ（途中でリフレクターは消滅するので、実際には3回ほど2択を迫れる）。

これもSAゲージ1本分近く回復する有効な連係なのだが、残念なのは相手が2回目のタックルの時点で画面端まで行ってしまうと強ニードロップで裏に回れないこと。試合中にそこまで間合いを正確に計ることは難しいので、もし回れなかった時は、画面端に追い込んだことだけで良しとしよう。



タックルのあと強リフレクターを発動して、もう1回タックルを当てる



あとは強ニードロップで反対側に周り、ダッシュで押してからスタートしよう

画面端での2択と連続技

おもむろに発動

相手を画面端に追い込んだら、ユリアンが画面中央付近にいる時に弱リフレクターを発動する。発動タイミングは試合の流れや相手のクセで変わってくるが、しゃがみ中Ⓚをめりこまないように触れさせた時やメタリックスフィアからSAキャンセルなどで発動すると対処されにくいぞ。メタリックスフィアは基本的に弱でいいが、相手がよく跳んでくるなら中から発動していこう。

さて、このリフレクターの最大の目的となるのは相手に触れないことにある。相手の目の前にリフレクターが設置される形にして、動きを封じるのが重要だ。相手にリフレクターが触れてしまうと一気に全段ヒットしてしまい、防御壁の役目をすぐに失ってしまうので注意しよう。

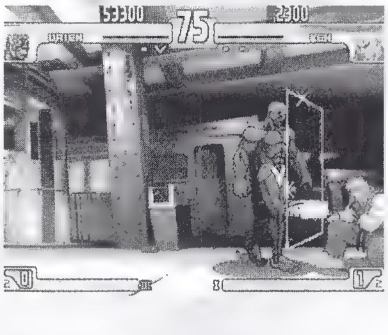
あとは、すかさずダッシュで近付いて➡＋強Ⓟとしゃがみ中Ⓚで2択を計っていく。これがうまくいけば画面中央の挟み込みと同様にSAゲージがみるみる回復するので、すぐさまもう1回リフレクターを発動するのが理想形になる。永久循環に引きずり込んであげよう。

ここでの注意点は、相手がもがいてくる時である。手を出されると結構こちらもくらってしまうので、この場合はしゃがみ中Ⓚを多用しよう。垂直or後ろジャンプされる時はこちらも前ジャンプ強Ⓟを早出しして対処。なかば強引に画面端へ釘付けにするのがこのパターンのコツである。

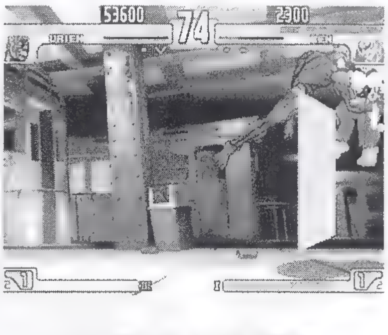
狙え、連続技！

SAゲージが2本近くたまっている時や、自分の体力が少なくて一気に勝負に出る時は連続技を狙って大ダメージを期待しよう。こういう場合は相手に重なるようにリフレクターを出していく。そして中段か下段の2択からしゃがみ強Ⓟにつないで空中コンボを入れるわけだ。

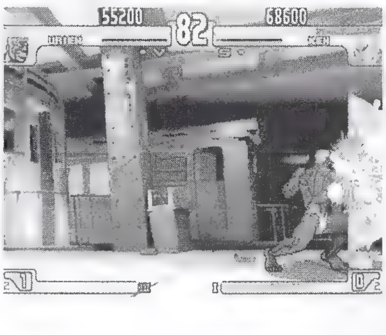
2択に使う技の中で中段の選択が難しいことに注意しておこう。相手をダウンさせた時は➡＋強Ⓟを重ねる感じで使っていけるが、不意に発動した場合は➡＋強Ⓟのあとにしゃがみ強Ⓟへつなげづらいので、見切られやすいがリーブアタックを使う方がしゃがみ強Ⓟへのつなぎが安定する。



相手の目の前にぎりぎりリフレクターが置ければベストだ。2択の要だね



暴れやジャンプにうまく対処できればいいのだが……。強引に押さえ込もう



このしゃがみ強Ⓟにつなぐのが最終目的。中段の選択に注意しよう

一瞬が分かれ目になるコンボ選択

刹那の取捨選択

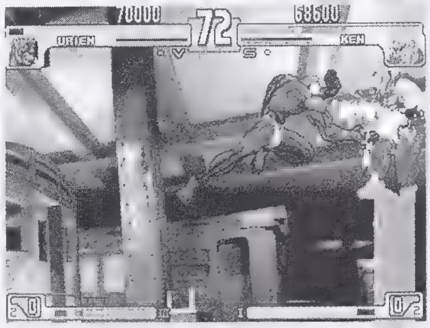
リフレクターをからめたコンボは多数存在するが、コンボ後に設置されたリフレクターを使って2択を計ることができるものもある。SAゲージと自分の体力、そして相手の体力を計算してとっさに判断できるようになりたいところだ。

ポイントになるのはしゃがみ強Ⓟを当てたあとに判断できるということ。また、確定ダメージによるゲージ増加の見込みや、端での2択成功時のゲージ増加の見込みを考えれば結構判断していけるもの。とくにゲージ増加の見込みは、当てる攻撃が強攻撃か必殺技なので分かりやすく、重要な判断材料となる。例えば2択で➡+強Ⓟを使ったなら、➡+強Ⓟとしゃがみ強Ⓟで約EX必殺技1回分たまっているというあんばいだ。

次に連続技選択について。まず画面中央から。画面中央の連続技は確定ダメージを狙ったものが多く、パターンも少ないため判断は楽にできる。逆に画面端だと、連続技のパターンが多いので判断に困ることが多い。また、同じゲージ残量でも残りのリフレクターを使った2択にするか、大ダメージの連続技にするかで迷いがち。はじめは2個ぐらいに絞ってみて、慣れてきたらバリエーションを増やしていこう。

最後は連続技の補足について。Dはリフレクターを発動したら歩いて後ろに下がるのがポイント。落下してくる相手にタックルを当て、すぐにジャンプ強Ⓟで拾いにいこう。これはジャンプ強Ⓟでの追撃すべて言えることだが、ハイジャンプから追撃したほうが着地の2択が見切られにくい。覚えておこう。Hはとっさの時にも使える優れものだが、➡+中Ⓟのあとに速攻でリフレクターを発動しないと相手は着地してしまうぞ。

また、これもすべてに言えることだが、2択に使う中段は➡+強Ⓟだと重ねが必要で、なおかつ最速に近いつなぎのしゃがみ強Ⓟを出していかないといけないのを知っておきたい。勝負どころ以外ではリープアタックで我慢しておこう。



コンボに使ったリフレクターはそのまま2択に使えるものもある。追撃はハイジャンプからの方がいいぞ！

連続技選択の指針

状況	連続技	SAゲージ残量	移行状況
画面中央	A　しゃがみ強Ⓟ→ヘッド	1本+半分	確定へ
	B　しゃがみ強Ⓟ→EXヘッド→ヘッド	2本	確定へ
	C　しゃがみ強Ⓟ→タックル→強エイジスリフレクター→タックル	1本	挟み込みへ
画面端	D　しゃがみ強Ⓟ→タックル→弱エイジスリフレクター→タックル→ジャンプ強Ⓟ	1本	2択へ
	E　しゃがみ強Ⓟ→タックル→強エイジスリフレクター→タックル×2→立ち強Ⓟ	1本	
	F　しゃがみ強Ⓟ→タックル→EXタックル→タックル	ほぼない	
	G　しゃがみ強Ⓟ→タックル→EXタックル→タックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強Ⓟ	1本以上	2択へ
	H　しゃがみ強Ⓟ→タックル→➡+中Ⓟ→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強Ⓟ	1本弱	2択へ

苦手とするキャラへの対策

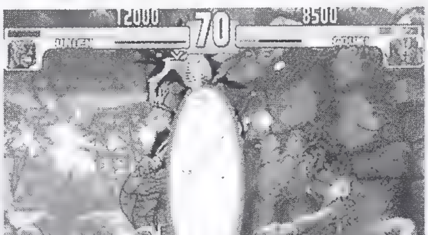
他のSAの出番

リフレクターを大解剖したところで、他のSAはどうなのか？　特定のキャラ相手に対しては、リフレクターよりも有効に作用する場合が多々存在する。それを見てみよう。

まずはタイラントパニッシュ。これは、ブロッキングからのしゃがみ強Ⓟが狙いにくい相手、おもに横方向からの攻めが有効でない相手、1発にかけるしかないような相手に大きく貢献する。春麗やまこと、ヒューゴー戦で重宝する。とくに春麗に対してはタイラントパニッシュに頼ることになりやすい。ちなみに、背の低い相手のしゃがみ状態にタイラントパニッシュを当てると、最後の最も痛いところがカス当たりになってしまう。残念至極……。

次にユピテルサンダー。これは当初、使いにくいSAなのであったが、現在は豪鬼戦で有効なのが確認されている。豪鬼のスタンゲージの短さとユピテルサンダーのスタン値の高さがみごとにマッチし、豪鬼の得意なジャンプからの豊富な選択肢と、横方向からの突然の竜巻斬空脚をガードしたあとなどで有効に活用していくことが可能だ。

一度ヒットさせれば豪鬼の攻めも緩くなるだろう。その間にゲージをためて…空中ブロッキングだけは警戒しておこう。



あのユピテルサンダーも使い道があった。豪鬼戦では他のSAよりもお手軽に使っていけるのが特徴だね

ワンポイント他キャラ対策

まずはユンとヤンの雷撃蹴対策。ジャンプ攻撃やメタリックスフィアで撃墜するのはメインにならないことを知っておきたい。たまに狙うぐらいにしないと横からダメージをくらってしまう。よって、雷撃蹴にブロッキングを狙うことと（当然しゃがみ強Ⓟを当てる）、投げに全神経を集中しよう。雷撃蹴からは地上技にほぼつながらないと思っていい。ガードを固めて投げに反応しよう。

次にまことの突進正拳突き・疾風（以下疾風）後の選択。疾風をくらうと、吊るし喉輪・唐草か疾風の2択を迫られるが、ユリアンは立ち強Ⓚを出すことで危険度を減らせる。吊るし喉輪・唐草はスカり、疾風はくらうが投げ間合い外になるのだ。

また、画面端でのジャンプ攻撃と閃空カカト落とし・剣のラッシュはしゃがみ強Ⓟ→立ちガードが有効。もちろん地上技はくらってしまうが、切り返しを重視した方が連係の脱出に結び付くぞ。

ISLAND ストⅢ3rdアイランド

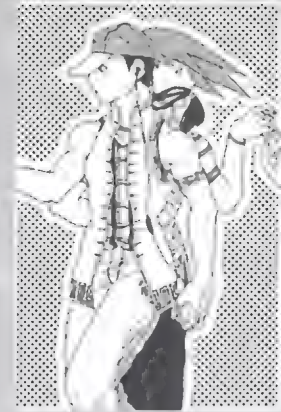
担当：Mio

そんな話題に割りこみブロッキング!

ユンステージで背景にヤンが戻ってきてくれてて、とても嬉しかった。が、ヤンステージは「雨が降ってる」って理由でユンは見ていてくれなかった。たぶんあの足の下でファミコンでもやってるんだろーけど……。それとも言えないことかな？(笑)
(兵庫県　はいぶりっじ呼猫さん)
☆ヤンステージでの時刻は午後10時22分。勝利メッセージから察するに、ユンは健康にだいぶ気を配ってるらしい……ということで「兄貴はすでにご就寝説」浮上。早寝早起きは健康の基本！　それに、見てなくても弟は勝つと信じてるのかもね。

今回のギルの新SA、セラフィックウイングは、某バ○タードのウリエルに見えるのは私だけでしょーか？　それよりも何人がこの話を理解してくれるのだろー……。
(新潟県　32文ミサイル君)
☆この技名、訳すと「セラフの翼」。セラフってのは、旧約聖書に出てくる天使の9階級中で最上位の天使のことで、3対(6枚)の翼を持っている。……と、こういう知識はあっても、私もこの話わかんなかった。ゴメン。ちなみに私はセラフィックウイングのことを、「天使アタック」と呼んでる(まんまじゃん)。みんなもこれからはそう呼ぶべし

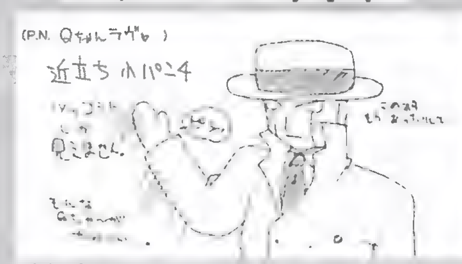
ライフゲージ下のユリアンの顔が、いかりや長介に見えてしかたがない。
(栃木県　MAK君)
☆誰かに似てると思ったらそうだったのか……口元かなんだかアヤシイのねん。



◆(新潟県　冬山やひろうさん)
☆こどものくせにおシャレだよ、君たち。



◆(広島県　よなたやかさん)
☆技は似てるけど本人同士はどうかと…。



◆無言で鋭くツッコんでくれます。



◆(大阪府　ブーメラン兄&ブーメラン弟さん)
☆合作だよ！しかしやな位置に天帝さんが……。

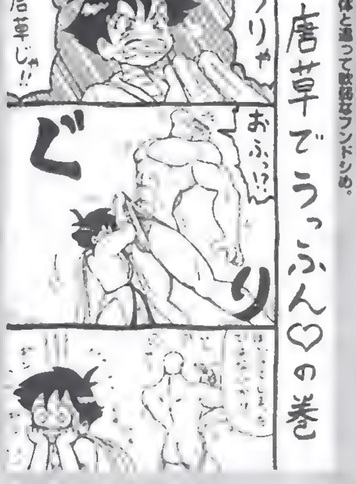


◆(岩手県　TDL君)
☆でも実は連続技の友。



◆(兵庫県　はいぶりっじ雪虎さん)
☆(カラーページからの続き)……でも凄すぎて怖い——(しかも多い)

第三打撃劇場



◆(東京都　業蔵・凡人君)
☆体と違って貧相なフンドシめ。



◆(三重県　進化G君)
☆コピーできるまでが長いんですよ恐れ。

データベース
DATA BASE



キャラ別データ
SKILL DATA LIST P.182

知識を有する者のもとに、勝利の女神は舞い降りる

技データリスト Skill-Data list

知識を身につけることは、戦術を組み立てる上で必要不可欠である。膨大な数にのぼる各技のデータを君は味方にできるか!?

技データリスト（P164～）の見方

「通常技・特殊技」データの見方

- ●技名……技の名前。
- ●コマンド……技の入力コマンド。
- ●発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム（＝1/60秒）。
- ●持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- ●硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- ●攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ●ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ●ブロッキング……ブロッキング方向。上段or下段。
- ●スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ●ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト内の番号に対応している。
- ●連打C……連打キャンセルの可否。
- ●必殺C……必殺技キャンセルの可否。
- ●SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

「必殺技・スーパーアーツ」データの見方

- ●技名……技の名前。
- ●コマンド……技の入力コマンド。
- ●発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム（＝1/60秒）。
- ●持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- ●硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- ●攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ●ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ●ブロッキング……ブロッキング方向。上段or下段。
- ●スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ●ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト中の番号に対応している。
- ●ケズリ……ガードさせたときに相手に与えるダメージ値。数値は攻撃力の何分の1かを示す。
- ●SAゲージ……スーパーアーツゲージの長さ（単位：ドット）。（ ）内はストック数。
- ●SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

※掲載しているデータは、メーカーからの資料をもとに編集部で作成したもの。※技データリスト内で掲載の数値はあくまで理論値である。さまざまな状況により多少のズレが生じることを了承の上、活用していただきたい。
※リスト内に掲載されている、発生・持続・硬直時間はコマンド完成時を0フレーム目とした数値　本章以外のページで掲載されている数値は、コマンド完成時を1フレーム目としているため、計算方法が異なることに注意。

パーソナルアクションデータ

キャラ		レミー		トゥエルヴ		Q				アレックス				ダッドリー	
行動		ため息		消える		威嚇				腕を回す				バラを投げる	
効果		気絶力UP				防御力UP		気絶回復力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP	
レベル	増加率	1	6/32			1	4/32	1(MAX)	10%	1	3/32	1	2/32	1(MAX)	8/32
		2～3	6/32			2	4/32			以降	2/32	以降	2/32		
		4(MAX)	24/32			3(MAX)	12/32			MAX	12/32	MAX	16/32		
SAゲージ増加		4 (6)		2 (3)		3 (4)				4 (6)				4 (6)	
キャラ		リュウ		ヤン				ユン				いぶき			
行動		気合		髪かきあげ				帽子を回す				馬飛び（成功時）			
効果		気絶回復力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP		投げ力UP	
レベル	増加率	1	10%	1(MAX)	10/32	1(MAX)	2/32	1	2/32	1	2/32	1(MAX)	14/32	1(MAX)	14/32
		2	21%					以降	2/32	以降	1/32				
		3(MAX)	33%					MAX	16/32	MAX	8/32				
SAゲージ増加		4 (6)		4 (6)				4 (6)				4 (6)			
キャラ		オロ		エレナ		豪鬼				ケン		ショーン		ネクロ	
行動		寝る		逆立ち		ムゥゥゥウン				挑発		ボール投げ		舌を出す	
効果		気絶回復加速		気絶力UP		打撃力UP		気絶力UP		打撃力UP		気絶力UP		打撃力UP	
レベル	増加率	6～18倍（持続性なし）		1	6/32	1(MAX)	14/32	1(MAX)	9/32	1(MAX)	10/32	1	4/32	1(MAX)	10/32
				2～3	6/32							2	4/32		
				4(MAX)	24/32							3(MAX)	12/32		
SAゲージ増加		3 (4)		4 (6)		4 (6)				4 (6)		4 (6)		4 (6)	
キャラ		ヒューゴー						ユリアン		まこと					
行動		威嚇						地面を殴る		気合(ボタン押しただけ)		気合2回目(※)		気合最後まで(※)	
効果		打撃力UP		防御力UP		投げ力UP		打撃力UP		打撃力UP		打撃力UP		気絶回復力UP	
レベル	増加率	1(MAX)	6/32	1	2/32	※	8/32	1(MAX)	10/32	1	10/32			1	10%
				以降	2/32							2	20/32	2	21%
				MAX	8/32									3(MAX)	33%
SAゲージ増加		5 (7)						4 (6)		5 (7)					

キャラ		春麗									
行動		あくび		肩叩き		首コキコキ		腰グキッ			
効果		気絶回復力UP		防御力UP		打撃力UP		防御力UP		打撃力UP	
レベル	増加率	1	10%	1(MAX)	6/32	1(MAX)	10/32	1(MAX)	10/32	1(MAX)	10/32
		2	21%								
		3(MAX)	33%								
SAゲージ増加		4 (6)		+4 (+6)		+4 (+6)		+28 (+42)			
出現確率		8/32		24×9/32×32		24×23×23/32×32×32		24×23×9/32×32×32			

<注釈>●パーソナルアクションによるパラメーター増加の効力時間：「防御力UP」「気絶力回復」→1ラウンド中継続。「打撃力UP」「投げ力UP」「気絶力UP」：パーソナルアクション後に初めてヒットした（連続）攻撃に対してのみ効果あり。ただし、連続技の場合は1ヒットごとに増加分が2/32ずつ減少（マイナスにはならない）。また、被ブロッキング時は増加分が2/32ずつ減少（マイナスにはならない）。●増加率はあらかじめキャラクターに設定されているパラメーターに対する比率。●SAゲージ増加量の欄の（ ）内の数は、1本勝負設定時の値。※ボタン押しっぱなし

スーパーアーツゲージ増加量対応表

P164から掲載している技データリスト。そのリスト内に、スーパーアーツゲージ増加量が記入されている「ゲージ増加」の欄がある。この欄内に記入されている番号（①～⑮）は下の表にある番号と対応している。よって、下の表と併せながら、見ていただきたい。例えば、「春麗」の技データリスト内にある「ゲージ増加」の欄に「①」と記されていた場合は、下の対応表で「春麗」の表から、対応の番号となる「①」を検索するという具合だ。最終的に、その対応する番号の段に記入されている数値が、その技のスーパーアーツゲージ増加量を示している。

数値に関しては各技ごとに、技を空振りしたとき・技がガードされたとき・技がヒットしたとき・技がブロッキングされたときの4つについてのデータを掲載した。なお、数値の単位はドットである。

表の見方

空振り
技を空振りしたときに加算されるボーナス。

ガード
技をガードさせたときに加算されるボーナス。

ヒット
技をヒットさせたときに加算されるボーナス。

ブロッキング
技をブロッキングしたとき、ブロッキングした側に加算されるボーナス。

春麗

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	2	3	7	4
③	3	5	13	4
④	2	3	7	4
⑤	0	0	2	4
⑥	3	7	12	4
⑦	3	8	13	4
⑧	3	9	14	4
⑨	3	10	15	4
⑩	3	10	15	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	10	15	4
⑬	0	0	7	4
⑭	3	7	10	4
⑮	0	2	3	4

まこと

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	1	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	2	6	4
⑩	3	4	10	4
⑪	3	8	13	4
⑫	3	10	15	4
⑬	0	0	7	4
⑭	3	8	14	4
⑮	0	1	2	4

レミー

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	1	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	2	6	4
⑩	0	1	1	4
⑪	3	8	12	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	2	2	13	4
⑮	0	1	2	4

トゥエルヴ

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	1	2	4	4
⑪	3	8	13	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	1	4

Q

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	2	3	7	4
③	3	5	13	4
④	2	3	7	4
⑤	0	0	2	4
⑥	3	7	12	4
⑦	3	8	13	4
⑧	3	9	14	4
⑨	3	10	15	4
⑩	3	10	15	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	10	15	4
⑬	0	0	7	4
⑭	3	7	10	4
⑮	0	2	3	4

アレックス

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	3	7	4
⑤	2	1	6	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	5	12	4
⑧	3	3	10	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	1	8	4
⑪	3	8	13	4
⑫	3	6	11	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	0	4

ユン

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	3	7	4
⑤	2	2	6	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	5	13	4
⑧	3	4	11	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	4	10	4
⑪	3	9	14	4
⑫	3	7	12	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	3	6	4

ヤン

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	3	7	4
⑤	2	2	6	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	5	13	4
⑧	3	4	11	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	4	10	4
⑪	3	9	14	4
⑫	3	7	12	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	3	6	4

ダッドリー

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	3	8	12	4
⑮	0	3	9	4

リュウ

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	1	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	2	2	13	4
⑮	0	1	2	4

いぶき

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	2	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	1	1	4	4
⑮	1	2	7	4

オロ

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	1	5	9	4
⑤	1	3	8	4
⑥	1	2	4	4
⑦	2	7	15	4
⑧	2	5	13	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	1	4

エレナ

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	2	2	6	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	3	6	4

豪鬼

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	1	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	1	1	7	4
⑮	0	1	2	4

ケン

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	2	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	1	1	7	4
⑮	0	0	0	4

ショーン

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	3	6	4

ネクロ

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	1	4

ヒューゴー

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	2	3	4
②	0	0	0	4
③	0	0	0	4
④	2	5	9	4
⑤	2	3	8	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	7	15	4
⑧	3	5	13	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	8	16	4
⑪	3	10	22	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	1	2	4

ユリアン

番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4
①	0	1	2	4
②	0	1	1	4
③	0	0	0	4
④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	0	4

技データリスト

春麗

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打(チュウダ)	近距離立ち弱P	2	2	6	30	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
平掌打(ヘイショウダ)	遠距離立ち弱P	3	5	4	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
虎顎突(コガクトツ)	立ち中P	6	8	9	100	立・屈	上	11	②	×	○	○	
顎退突拳(ガクソトツケン)	立ち強P	8	6	17	110	立・屈	上	11	③	×	×	×	
毒蛇突(ドクジャトツ)	しゃがみ弱P	2	4	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
玄蛇突(ゲンシャトツ)	しゃがみ中P	8	2	18	90	屈	下	3	②	×	×	×	
虎爪拳(コソウケン)	しゃがみ強P	8	2	22	110(110)	立・屈	上・下	5(13)	③	×	○	○	
双連掌(ソウレンショウ)	←+中P	5	2・1	18	60+50	立・屈	上	7+9	②+①	×	○+○	○+○	
発勁(ハッケイ)	←+強P	7	9	10	130	立・屈	上	15	③	×	○	○	
裡蹴(リシュウ)	立ち弱K	3	5	9	40	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
鶴首脚(カクシュキャク)	近距離立ち中K	6	※2	15	80	立・屈	上	5	④	×	×	×	※攻撃判定1フレーム目が離いたときに、ボタン押しっぱなしならば鶴首落脚へ移行
鶴甲膝(カクショウシツ)	近距離立ち強K	4	9	12	120(110)	立・屈	上	15(13)	③	×	×	×	HJキャンセル可能
高旋脚(コウセンキャク)	遠距離立ち中K	7	6	19	90	立・屈	上	11	②	×	×	×	
翼旋脚(ヨクセンキャク)	遠距離立ち強K	12	1	※15	120	立・屈	上	13	③	×	×	×	※着地後のスキは後半9フレーム
前掃腿(ゼンソウタイ)	しゃがみ弱K	4	2	6	20	屈	下	3	①	○	×	×	
前掃旋腿(ゼンソウセンタイ)	しゃがみ中K	6	2	14	90	屈	下	3	②	×	○	○	
竜顎脚(リュウガクキャク)	しゃがみ強K	7	3	21	110	立・屈	上・下	5	③	×	×	×	
転身穿脚(テンシンシュウキャク)	↑+強K	37	5	2	110	立	上	13	③	×	×	×	
鶴首落脚(カクシュラクキャク)	※	7・3	1・1	15	20+20	立・屈	上	7+7	⑤+⑤	×	×	×	※近距離立ち中K(ボタン押しっぱなし)
尖翔蹴(センジョウシュウ)	→+中K	11	7	11	80	立・屈	上	5	②	×	×	×	
翼旋脚(ヨクセンキャク)	→+強K	12	1	※15	120	立・屈	上	13	③	×	×	×	※着地後のスキは後半9フレーム
落掌打(ラクショウダ)	垂直ジャンプ弱P	4	着地まで		40	立	上	7	①	×	×	×	
落掌打(ラクショウダ)	垂直ジャンプ中P	6	着地まで		80	立	上	11	②	×	×	×	
垂突打(スイトツダ)	垂直ジャンプ強P	10	3		130	立	上	15	③	×	×	×	
鶴脚打(カクキャクダ)	垂直ジャンプ弱K	5	22		40	立	上	7	①	×	×	×	
鶴脚打(カクキャクダ)	垂直ジャンプ中K	6	2		80	立	上	9	②	×	×	×	
鶴翼蹴(カクヨクシュウ)	垂直ジャンプ強K	8	5		130	立	上	13	③	×	×	×	
鷹爪脚(ヨウソウキャク)	ジャンプ中↓要素+中K	9	着地まで		50	立	上	5	①				ヒット後4フレームのスキあり。以後は攻撃orブロッキング可能(斜めジャンプ属性)
鶴嘴拳(カクシケン)	斜めジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	①	×	×	×	
鶴嘴拳(カクシケン)	斜めジャンプ中P	4	着地まで		60	立	上	9	②	×	×	×	
鷹嘴拳(ヨウシケン)	斜めジャンプ強P	9	6		80	立	上	9	③	×	×	×	TC(→ジャンプ強P)
飛翔脚(ヒショウキャク)	斜めジャンプ弱K	5	着地まで		50	立	上	5	①	×	×	×	
飛翔脚(ヒショウキャク)	斜めジャンプ中K	6	13		90	立	上	9	②	×	×	×	
鷹翔脚(ヨウショウキャク)	斜めジャンプ強K	10	3		110	立	上	13	③	×	×	×	
垂突打(スイトツダ)	斜めジャンプ中↓要素+強P	10	3		110	立	上	15	④				
鷹嘴連拳(ヨウシレンケン)	TCジャンプ強P	4	15		60	立	上	5	①				TC(斜めジャンプ強P→)
鶴嘴拳(カクシケン)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
あくび	パーソナルアクション		※59		0				別表参照	×	×	×	※60フレーム目以降、アクションが分岐
虎襲倒(コシュウトウ)	投げ	2	1	※21	120			9	[illegible]	×	×	×	※投げ失敗時の数値
龍星落(リュウセイラク)	空中投げ	5	1		80			9	[illegible]	×	×	×	

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
気功拳(弱)	←↙↓↘→+弱P	13	※1	45	45	立・屈	上	3	[illegible]	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功拳(中)	←↙↓↘→+中P	12	※1	38	50	立・屈	上	3	[illegible]	/16			※弾発射、攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功拳(強)	←↙↓↘→+強P	10	※1	32	60	立・屈	上	3	[illegible]	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功拳(EX)	←↙↓↘→+P同時押し	14	※1	41	80	立・屈	上	3		/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
百裂脚(弱)	弱K連打	6・2・	2・1・		40+20+	立・屈	上	3+5+	①+①+	/16		×	
ループ(最大4回繰り返し)		2・2	2・1	12	30+20	立・屈	上	3+3	①+①	/16		×	
百裂脚(中)	中K連打	6・2	1・1・		40+20+	立・屈	上	3+5+	①+①+	/16		×	
ループ(最大3回繰り返し)		2・2	1・1	13	30+30	立・屈	上	3+3	①+③	/16		×	
百裂脚(強)	強K連打	5・1・	1・1・		50+20+	立・屈	上	3+5+	①+①+	/16		×	
ループ(最大2回繰り返し)		1・1	1・1	15	40+30	立・屈	上	3+3	①+①	/16		×	
百裂脚(EX)	K同時押し連打	2・1	1・1・		60+40+	立・屈	上	3+5+		/16		×	
ループ(最大2回繰り返し)		1・1	1・1	17	40+40	立・屈	上	3+3		/16		×	
スピニングバードキック(弱)	↓タメ↑+弱K	12・	1・1・		50+30+	立・屈	上	7+3+	⑤+①+	/16		×	
		4・4	1・1	※21	30+30	立・屈	上	3+5	①+①	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(中)	↓タメ↑+中K	14・0・4・	1・1・1		50+25+25+	立・屈	上	7+3+3+	⑦+①+①+	16		×	
		4・4・4	1・1・1	※22	25+25+35	立・屈	上	3+3+3	①+①+①	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(強)	↓タメ↑+強K	17・0・4(×5)	1・1・1(×5)		50+25(×6)+	立・屈	上	5+3(×6)+	⑤+①(×6)+	/16		×	
		4	1	※22	30	立・屈	上	3	①	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(EX)	↓タメ↑+K同時押し	※12・3・3	2・2・2・		50+40+50+	立・屈	上	7+3+7		/16		×	発生から8フレーム間は完全無敵
		3・3	2・2	※22	40+50	立・屈	上	3+7		/16		×	ヒット時の硬直は21フレーム
覇山蹴(弱)	→↘↓↙←+弱K	22	3	18	100(90)	立	上	11(9)	[illegible]	/8		×	ジャンプ開始3フレーム目、着地23フレーム目
覇山蹴(中)	→↘↓↙←+中K	24	3	18	110(100)	立	上	13(11)	[illegible]	/8		×	ジャンプ開始3フレーム目、着地25フレーム目
覇山蹴(強)	→↘↓↙←+強K	29	3	17	120(110)	立	上	15(13)	[illegible]	/8		×	ジャンプ開始4フレーム目、着地30フレーム目
覇山蹴(EX)	→↘↓↙←+K同時押し	31	1	18	160(110)	立	上	17(15)		/8		×	ジャンプ開始3フレーム目、着地32フレーム目 ・発生から6フレーム間は完全無敵
気功掌	↓↘→↓↘→+P	※51	1(×3)・		40(×3)+	立・屈	上・下	0		/16	88(1)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
			1・		35+	立・屈	上・下	0		0			
			1・		35+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(×3)・		35(×3)+	立・屈	上・下	0		0			
			1(×2)・		35(×2)+	立・屈	上・下	0		/16			
		1(×2)・	1(×2)・		35(×2)+	立・屈	上・下	0		0			
		1(×2)・	1(×2)・		35(×2)+	立・屈	上・下	0		/16			
		1・	1・		35+	立・屈	上・下	0		0			
		1(×5)	1(×5)	48	35(×5)	立・屈	上・下	0		/16			
鳳翼扇	↓↘→↓↘→+K	※53・	1		30+	立・屈	上	3+		/16	104(2)		※暗転50フレーム、発生後47フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		30+	立・屈	上	3+		/16			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		0			
		1・1・	1・1・		40+40+	立・屈	上	3+3+		/16			
百裂脚2段目		14・	1・		30+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
		1・	1・		30+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		0			
		1・	1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
FINISH		24	3	※35	200(180)	立・屈	上	9		/8			ヒット時HJキャンセル可能 ※持続1フレーム目でガードorブロッキングされた場合41
天星乱華	↓↘→↓↘→+K	※53	3		80	立・屈	上・下	3		16	72(3)		※暗転50フレーム、発生後53フレーム間は完全無敵、相手行動不能時間50フレーム
		2・1・1・1	1(×4)		25(×4)	立・屈	上・下	3(×4)		/16			
		1	1		30	立・屈	上・下	3		/16			
		0	3		30	立・屈	上・下	3		/16			
		0	4		30	立・屈	上・下	3		/16			81フレーム目に着地
		6	1	※46	140	立	上	9		/4			※しゃがみ着地時は40

まこと

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
小手払い・瞬(しばたき)	立ち弱P	4	6	6	30	立・屈	上・下	3	①	※×	○	○	※一部のキャラには目押しで連続ヒットする
両手突き・碇(いかり)	立ち中P	8	11	4	80	立・屈	上	9	④	×	○	○	
撥ね手刀・青嵐(あおあらし)	立ち強P	8	2	22	150	立・屈	上	15	⑦	×	○	○	
屈み突き・追風(おいて)	しゃがみ弱P	5	4	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
屈み貫手・野分(のわき)	しゃがみ中P	7	7	11	70	立・屈	上・下	5	④	×	○	○	
足払い手刀・神渡(かみわたし)	しゃがみ強P	10	2	21	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
小手突き・風見(かざみ)	→+弱P	4	4	8	25	立・屈	上・下	3	①	※×	○	○	※目押しで連続ヒットする
下突き・薫南(かおるな)	→+中P	9	6	9	85	立・屈	上	5	④	×	×	×	
踏み込み正拳突き・風巻(しまき)	→+強P	16	12	16	150	立・屈	上	13	⑧	×	×	×	
踏み込み正拳三連突き・山背(やませ)	(→+強P中)強P	7・5	4・15	13	20+20	立・屈	上	3+3	③+③	×	×	×	
膝蹴り・露止(つゆどめ)	立ち弱K	4	5	12	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC(→立ち中K)
上段蹴り・立浪(たつなみ)	立ち中K	7	5	13	90	立・屈	上	7	④	×	×	×	
突き出し前蹴り・怒濤(どとう)	立ち強K	11	9	13	130	立・屈	上	7	⑦	×	×	×	
屈み足刀・瀬踏(せぶみ)	しゃがみ弱K	4	6	10	30	屈	下	3	①	×	○	○	
屈み蹴り・水切(みずきり)	しゃがみ中K	7	8	7	90	立・屈	上・下	5	④	×	×	×	
屈み上段回し蹴り・波頭(なみがしら)	しゃがみ強K	10	4	12	130	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
前蹴り・飛沫(しぶき)	→+弱K	6	6	13	35	立・屈	上・下	5	①	×	×	×	
踏み込み上段回し蹴り・鳴門(なると)	→+中K	17	5	18	100	立・屈	上	9	④	×	×	×	TC(→立ち強K)
踏み込み足払い・黒潮(くろしお)	→+強K	22	3	25	120	屈	下	5	⑦	×	×	×	発生から18フレーム間ボタン押しっぱなしでフェイク動作
上段蹴り・立浪(たつなみ)	TC中K	6	7	13	70	立・屈	上	7	④	×	×	×	TC(立ち弱K→)

突き出し前蹴り・怒濤(どとう)	TC強K	21	9	16	80	立・屈	上	7	③	×	×	×	TC (→+中K→)
跳び貫手・茜(あかね)	垂直ジャンプ弱P	9	17		50	立	上	7	①	×	×	×	
跳び貫手・茜(あかね)	垂直ジャンプ中P	11	10		80	立	上	11	④	×	×	×	
跳び手刀・竜胆(りんどう)	垂直ジャンプ強P	13	2		130	立	上	15	⑦	×	×	×	
跳び膝蹴り・鏑(かぶら)	垂直ジャンプ弱K	2	14		60	立	上	7	①	×	×	×	
跳び足刀・太刀(たち)	垂直ジャンプ中K	7	13		90	立	上	9	④	×	×	×	
跳び一文字蹴り・長柄(ながえ)	垂直ジャンプ強K	6	6		130	立	上	11	⑦	×	×	×	
跳び拳・千草(ちぐさ)	斜めジャンプ弱P	4	21		50	立	上	7	①	×	×	×	
跳び拳・千草(ちぐさ)	斜めジャンプ中P	11	24		70	立	上	11	④	×	×	×	
跳び巴手刀・杜若(かきつばた)	斜めジャンプ強P	10	2		130(150)	立	上	15	⑦	×	×	×	
跳び膝蹴り・鏑(かぶら)	斜めジャンプ弱K	2	14		60	立	上	7	①	×	×	×	
跳び足刀・太刀(たち)	斜めジャンプ中K	7	13		90	立	上	9	④	×	×	×	
跳び一文字蹴り・長柄(ながえ)	斜めジャンプ強K	6	6		130	立	上	11	⑦	×	×	×	
跳び拳・千草(ちぐさ)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
気合をいれる	パーソナルアクション	79	3		10	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
引き寄せ頭突き 塔頭(たっちゅう)	レバー中立投げ	2	1	※21	90	×	×	17	⑪	×	×	×	※投げ失敗時の数値
射落とし三連突・荒磯(あらいそ)	レバー入れ投げ	2	1	※21	30+20+100	×	×	3+3+7	⑬	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
突進正拳突き・疾風(はやて)	↓↘→+中P	6	6	※	100	立・屈	上	9	㉖	/8		×	※ヒット時8、空振り・ガード時12
タメ2段階目	ボタン押しっぱなし	7~26	6	※	110	立・屈	上	11	㉖	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時11
タメ3段階目	ボタン押しっぱなし	27~46	6	※	120	立・屈	上	13	㉖	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時10
タメ4段階目	ボタン押しっぱなし	47~66	6	※	130	立・屈	上	15	㉖	/4		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時10
タメ5段階目	ボタン押しっぱなし	67~126	6	※	140	立・屈	上	17	㉖	/4		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時8
突進正拳突き 疾風(はやて) (EX)	↓↘→+P同時押し	17	6	※	60	立・屈	上	17	×	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時8
真上正拳突き 吹上(ふきあげ) (弱)	→↓↘+弱P	7	8	※26	120	立・屈	上・下	29	㉗	/8		○	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
真上正拳突き 吹上(ふきあげ) (中)	→↓↘+中P	10	8	※26	140	立・屈	上・下	31	㉜	/8		○	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
真上正拳突き 吹上(ふきあげ) (強)	→↓↘+強P	14	8	※26	160	立・屈	上・下	31	㉜	/8		○	HJキャンセル可能 ※ヒット時は17
真上正拳突き 吹上(ふきあげ) (EX)	→↓↘+P同時押し	11	8	※26	140	立・屈	上・下	21	×	/8		○	発生時、ヒザから上が無敵。HJキャンセル可能。※ヒット時は17
打ち下ろし手刀 颪(おろし) (弱)	↓↙←+弱P	19	7	17	100	立	上	7	㉑	/4		○	
打ち下ろし手刀 颪(おろし) (中)	↓↙←+中P	23	7	17	110	立	上	11	㉑	/4		○	
打ち下ろし手刀 颪(おろし) (強)	↓↙←+強P	28	7	17	140	立	上	13	㉑	/4		○	
打ち下ろし手刀 颪(おろし) (EX)	↓↙←+P同時押し	13	7	17	160	立	上	9	×	/4		○	
閃空カカト落とし 剣(つるぎ) (弱)	ジャンプ中↓↙←+弱K	14	4	※8	140	立	上	13	㉛	/8		×	※着地後の硬直時間
閃空カカト落とし 剣(つるぎ) (中)	ジャンプ中↓↙←+中K	15	4	※8	150	立	上	13	㉛	/8		×	※着地後の硬直時間
閃空カカト落とし 剣(つるぎ) (強)	ジャンプ中↓↙←+強K	16	4	※8	160	立	上	13	㉛	/8		×	※着地後の硬直時間
閃空カカト落とし 剣(つるぎ) (EX)	ジャンプ中↓↙←+K同時押し	15	2・2	※8	80+100	立	上	9+9	×	/8		×	※着地後の硬直時間
吊るし喉輪 唐草(からくさ) (弱)	→↘↓↙←+弱K	7	3	28	30	×	×	9	㊶			×	
吊るし喉輪 唐草(からくさ) (中)	→↘↓↙←+中K	8	4	29	30	×	×	9	㊶			×	
吊るし喉輪 唐草(からくさ) (強)	→↘↓↙←+強K	9	4	30	30	×	×	9	㊶			×	
正中線五段突き	↓↘→↓↘→+P	※51	3		150	立・屈	上・下	5	×	/4	120 (1)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2段目		38	1		40			5	×				ガード時発生せず。硬直時間は空振り時65、ガード・ブロッキング時71
3段目		3	1		40			5	×				
4段目		3	1		40			5	×				
5段目		29	7	133	300			5	×				
暴れ土佐波砕き	↓↘→↓↘→+K	※14~18+51	※	25	100	立	上	9	×	/8	88 (2)		※暗転50フレーム、暗転後51フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
2段目		6	5		40	立・屈	上	3	×	/8			1段目の発生時間は壁までの距離により可変。※弱5、中6、強9
3段目		12	2		80	立・屈	上	5	×	/8			
4段目		31	7	※32	170	立・屈	上・下	9	×	/4			ダッシュ HJでキャンセル可能、※ヒット時は6フレーム目から行動可能
丹田練気・攻めの型	↓↘→↓↘→+P	※86									96 (1)		※暗転80フレーム、発生後86フレーム間無敵、相手行動不能時間86フレーム

レミー

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
エーヌの対象	近距離立ち弱P	4	4	4	30	立・屈	上・下	3	1	※			※レバーニュートラル時のみ
ピティエすら届かずに	近距離立ち中P	5	5	8	70	立・屈	上	7	4	×			
砕け、偽りのパラディを	近距離立ち強P	6	7	8	120(100)	立・屈	上(上・下)	9(5)	7	×			
一握りのフィエルテ	遠距離立ち弱P	4	4	3	20	立・屈	上・下	3	1		×	×	
残酷なキュリオジテ	遠距離立ち中P	7	3	12	60	立・屈	上	9	4	×	×	×	
震え、消えゆくリベルテに	遠距離立ち強P	10	5	18	110	立・屈	上	7	7	×	×	×	
怯える肌に触れるベシェ	しゃがみ弱P	5	2	7	20	立・屈	上・下	3	1				
アンテルメッツは踊らない	しゃがみ中P	5	5	11	55	立・屈	上・下	5	4	×	○	○	
抗え 昏(くら)きファタリテに	しゃがみ強P	9	5	18	100	立・屈	上・下	9	7	×	×	×	
夢幻のエクスタシオン	近距離立ち弱K	2	5	7	35	立・屈	上・下	5	1	×			
夢幻のエクスタシオン	近距離立ち中K	4	6	11	90	立・屈	上	9	4	×			TC (→強K)
ミザン・セーヌは冷ややかに	近距離立ち強K	7	2・5	13	80+60	立・屈	上	7+9	7+7	×	○+×	○+×	
夜明けのプリュイ・ド・バ	遠距離立ち弱K	2	5	4	30	立・屈	上・下	3	1	×	×	×	
過ぎ去るオリゾン	遠距離立ち中K	8	5	14	60	立・屈	上	7	4	×	×	×	
23 00のアルモニー	遠距離立ち強K	10	3	23	130	立・屈	上	11	7	×	×	×	
氷点下に響くヴォワ	しゃがみ弱K	3	4	7	30	屈	下	3	1	×			
踏みしだかれたレーヴ	しゃがみ中K	8	5	18	60	屈	下	3	4	×	×	×	
ターブル・ロントに慄く愛	しゃがみ強K	9・18	2・5	21	100, 110	屈	下	3, 3	7	×	×	×	
あまりに無垢なエギーユ	→+中K	18	3	20	80	立	上	3	4	×	×	×	
23 00のアルモニー	TC強K	10	3	23	60	立・屈	上	5	5	×	×	×	TC (近距離立ち中K→)
癒されぬヴァン	ジャンプ弱P	4	20		40	立	上	7	①	×	×	×	
癒されぬヴァン	ジャンプ中P	5	14		70	立	上	11	④	×	×	×	
銀と真紅のアルカンシェル	ジャンプ強P	9	5		125	立	上	15	⑦	×	×	×	
誘惑(いざない)のヴァーグ	ジャンプ弱K	4	14		50	立	上	5	①	×	×	×	
凍てつく心のラルム	ジャンプ中K	6	4		90	立	上	9	④	×	×	×	
墓守の名はクーラン・マラン	ジャンプ強K	10	4		120	立	上	13	⑦	×	×	×	
	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
腕を組む	パーソナルアクション		131		0				別表参照	×	×	×	
ヴァルスのように狂おしく	レバー中立投げ	2	1	※21	30+20+70	×	×	3+3+9	⑪	×	×	×	※投げ失敗時の数値
誇りを乱すコントゥール	レバー入れ投げ	2	1	※21	130	×	×	5	⑪	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
ヴェルテュの残光・オット (弱)	←タメ→+弱P	8	※1	22	60	立・屈	上	3	㉖	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・オット (中)	←タメ→+中P	9	※1	22	60	立・屈	上	3	㉖	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・オット (強)	←タメ→+強P	10	※1	22	60	立・屈	上	3	㉖	16			※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・オット (EX/上)	←タメ→+P同時押し	7	※1	23	60+	立・屈	上	3+	×	/16			※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・オット (EX/下)	←タメ→+P同時押し	8	※1	23	60	屈	上・下	3	×	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・バス (弱)	←タメ→+弱K	10	※1	26	60	屈	下	3	㉖	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・バス (中)	←タメ→+中K	11	※1	26	60	屈	下	3	㉖	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・バス (強)	←タメ→+強K	12	※1	26	60	屈	下	3	㉖	/16		○	※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・バス (EX/上)	←タメ→+K同時押し	8	※1	27	60+	立・屈	上	3+	×	/16			※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルテュの残光・バス (EX/下)	←タメ→+K同時押し	7	※1	27	60	屈	上・下	3	×	/16			※弾発射、攻撃判定出現は1フレーム後
マ・シェリの悲哀 (弱)	↓タメ↑+弱K	3	3	32	120(60)	立・屈	上・下	9(7)	㉛	8(16)		×	
マ・シェリの悲哀 (中)	↓タメ↑+中K	4	3	39	130	立・屈	上・下	7	㉛	/16		×	
マ・シェリの悲哀 (強)	↓タメ↑+強K	5	4	44	140	立・屈	上・下	7	㉛	/18		×	
マ・シェリの悲哀 (EX)	↓タメ↑+K同時押し	6	4	41	120+70	立・屈	上・下	7+7	×	8+/16		○+×	発生時間中は全身無敵
冷たく蒼いルグレ (弱)	↓↙←+弱K	17	10	10	120	立・屈	上	7	㉜	/8		×	
冷たく蒼いルグレ (中)	↓↙←+中K	18	10	10	120	立・屈	上	7	㉜	/8		×	
冷たく蒼いルグレ (強)	↓↙←+強K	19	12	10	120	立・屈	上	7	㉜	/8		×	
冷たく蒼いルグレ (EX)	↓↙←+K同時押し	18	9	10	90+70	立・屈	上	7+5	×	/8		×	
憤怒のシュペルノーヴァ	↓↘→↓↘→+P	※51	1(×7)	24	55(×7)	立・屈	上	3(×7)	×	/16	104 (2)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
ヴィエルジュに安息を	↓↘→↓↘→+K	51	1・	×	100+	立・屈	上・下	9	×	/8	120 (2)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
			1・	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/8			
			1・	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/8			
		16	1・	×	60+	立・屈	上・下	7	×	/16			
			1・	×	30+	立・屈	上・下	0	×	/16			
			1・	×	30+	立・屈	上・下	0	×	/16			
		20	2・	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
			2・	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
			2・	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
			4	53	80	立・屈	上・下	0	×	/16			
傷心のノクテュルヌ (失敗時)	↓↘→↓↘→+K	※51	21	27							80 (1)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
傷心のノクテュルヌ (成功時)		52~73	3・	×	80+			3	×				
		9	4・	×	60+			3	×				
		10	3・	×	60+			3	×				
		8	2・	×	60+			3	×				
		6	2・	×	60+			3	×				
		6	3・	×	60+			3	×				
		14	4	39	190(140)			3	×				

トゥエルヴ

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
N.M.P	近距離立ち中P	6	4	12	70	立・屈	上	11	④	×	○	○	
S.P.	立ち弱P	3	3	7	30	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	

MP	遠距離立ち中P	9	4	13	65	立・屈	上	9	4	×	×	×	
LP	立ち強P	12	4	17	110	立・屈	上	15	3	×	×	×	
CSP	しゃがみ弱P	3	2	5	30	立・屈	上・下	3	1	×	○	○	
CMP	しゃがみ中P	5	2	※10	55	立・屈	上・下	7	4	×	×	×	※ガード・ブロッキング時は15
CLP	しゃがみ強P	10	7・6・6	※13	40+40+40	立・屈	上・下	5+3+3	5+×+×	×	×	×	※空振り時は16
SK	立ち弱K	3	2	10	40	立・屈	上・下	3	1	×			
MK	立ち中K	6	6	※13	70	立・屈	上・下	11	4	×			HJキャンセル可能、※ヒット時は11
LK	立ち強K	17	3	※25	100	立・屈	上	13	7	×	×	×	※ヒット時は17
CSK	しゃがみ弱K	3	4	8	40	屈	下	3	1	×	×	×	
CMK	しゃがみ中K	8	2	14	60	屈	下	3	4	×	×	×	
CLK	しゃがみ強K	13	2・2・2	※25	90(100)	屈	下	3	4(1)	×	×	×	ガード時のみ3段技になる ※ヒットの仕方により可変
BMK	→+中K	7	3	14	80	立・屈	上・下	11	4	×	○	○	
VSP	垂直ジャンプ弱P	3	13		30	立	上	7	1	×	×	×	
VMP	垂直ジャンプ中P	5	2		70	立	上	11	4	×	×	×	
VLP	垂直ジャンプ強P	12	2		100	立	上	15	7	×	×	×	
VSK	垂直ジャンプ弱K	2	20		40	立	上	5	1	×	×	×	
VMK	垂直ジャンプ中K	9	4		70	立	上	9	4	×	×	×	
VLK	垂直ジャンプ強K	14	7		120	立	上	13	7	×	×	×	
JSP	斜めジャンプ弱P	4	14		40	立	上	7	1	×	×	×	
JMP	斜めジャンプ中P	5	11		80	立	上	11	4	×	×	×	
JLP	斜めジャンプ強P	12	2		100	立	上	15	7	×	×	×	
JSK	斜めジャンプ弱K	2	20		40	立	上	5	1	×	×	×	
JMK	斜めジャンプ中K	9	4		70	立	上	9	4	×	×	×	
JLK	斜めジャンプ強K	14	6		120	立	上	13	7	×	×	×	空中ダッシュから出した場合は、発生12・持続6
SJA	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
透明化	パーソナルアクション	79	※180	※71				×	別表参照	×	×	×	弱P+強Kで解除可能 ※消えている時間、※解除時のスキ
HUG	レバー中立投げ	2	1	※21	25(×6)	×	×	5(×6)	1	×	×	×	※投げ失敗時の数値
TRW	レバー→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	11	1	×	×	×	※投げ失敗時の数値
F.G	レバー←入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	1	1	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
NDL(弱)	↓↘→+弱P	15	9	14	60	立・屈	上・下	3	[illegible]	/16		×	
NDL(中)	↓↘→+中P	15	11	16	60	立・屈	上・下	3	[illegible]	/16		×	
NDL(強)	↓↘→+強P	16	11	20	60	立・屈	上・下	3	[illegible]	/16		×	
NDL(EX)	↓↘→+P同時押し	14	6・5	15	50+30	立・屈	上・下	3+3	×	/16		×	
AXE(弱)	↓↙←+弱P連打	6	3・7	※16	30+30	立・屈	上	5+3	5+1+1	/4+/8		×+×	※ヒット時は13
AXE(中)	↓↙←+中P連打	10	3・3・4・		40+35+35+	立・屈	上	5+3+3+	5+1+1+	/4+/8+/8+		○+×+×	
			3	※17	35	立・屈	上	3		/8		×	※ヒット時は13
AXE(強)	↓↙←+強P連打	14	3・3・4・		50+40+40+	立・屈	上	5+3+3+	5+1+1+	/4+/8+/8+		○+×+×	
			3・3	※18	40+40	立・屈	上	3+3	1+1	/8+/8		×	※ヒット時は13
AXE(EX)	↓↙←+P同時押し連打	8	3・3・4・		60+40+40+	立・屈	上	5+3+3+	×	/4+/8+/8+		○+×+×	
			3・3・4	15	40+40+40	立・屈	上	3+3+3	×	/8+/8+/8		×	※ヒット時は13
空中AXE(弱)	空中で↓↙←+弱P連打	9	3・3・4・	※15	30+25+25	立・屈	上	5+3+3	5+1+1	/4+/8+/8		×	※着地後のスキ
空中AXE(中)	空中で↓↙←+中P連打	11	3・3・4・		40+30+30+	立・屈	上	5+3+3+	5+1+1+	/4+/8+/8+		×	
			3	※15	30	立・屈	上	3	1	/8		×	※着地後のスキ
空中AXE(強)	空中で↓↙←+強P連打	13	3・3・4		50+35+35+	立・屈	上	5+3+3+	5+1+1+	/4+/8+/8+		×	
			3・3	※15	35+35	立・屈	上	3+3	1+1	/8+/8		×	※着地後のスキ
空中AXE(EX)	空中で↓↙←+P同時押し連打	6	3・3・4・		60+35+35+	立・屈	上	5+3+3+	×	/4+/8+/8+		×	
			3・3・4	※15	35+35+35	立・屈	上	3+3+3	×	/8+/8+/8		×	※着地後のスキ
DRA(弱)	空中で↓↘→+弱K	14	着地まで	※	110	立	上	5		/8		×	※空振り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
DRA(中)	空中で↓↘→+中K	14	着地まで	※	110	立	上	5		/8		×	※空振り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
DRA(強)	空中で↓↘→+強K	14	着地まで	※	110	立	上	5		/8		×	※空振り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
DRA(EX)	空中で↓↘→+K同時押し	6・2	着地まで	20	70+50	立	上	5+5	×	/8		×	
XNDL	↓↘→↓↘→+P	※54	33	33	60+(3~8)	立・屈	上・下	3+(3~8)	×	/16	96(2)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
XFLAT(地上ヒット)	ジャンプ中↓↘→↓↘→+K	※52	着地まで	※49	30+	立・屈	上・下	5+	×	/8	112(1)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
					30(×12)+			3(×12)	×				
					45(×3)+			3(×3)	×				
					80(×2)			0	×				
XFLAT(空中ヒット)	ジャンプ中↓↘→↓↘→+K	52	着地まで	※49	30+			5	×				空中ブロッキングorヒットしなかった場合（地上も同様）
					30(×4)+			3(×4)	×				
					20(×3)+			3(×3)	×				
					80(×2)			3	×				
XCOPY(変身開始時)	↓↙←↓↙←+P	※84		※2							120(1)		※暗転85フレーム、発生後84フレーム間無敵 相手行動不能時間85フレーム
XCOPY(変身終了時)		62		※2									攻撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ−1/4) ※着地のスキ(変身開始時も同様)

Q

通常技・必殺技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
掌底による近接攻撃(仮)	近距離立ち弱P	4	4	6	35	立・屈	上・下	3	1	○	○	○	
掌底による前方攻撃(仮)	遠距離立ち弱P	6	4	4	30	立・屈	上・下	3	1	○	×	×	
腕部による頭部攻撃(仮)	立ち中P	12	5	19	90	立・屈	上	9	2	×	×	×	
両腕による前進突撃(仮)	立ち強P	18	16	23	130(120)	立・屈	上	15(13)	2	×	×	×	
屈伸からの腹部攻撃(仮)	しゃがみ弱P	5	4	4	20	立・屈	上・下	3	1	×	×	×	
屈伸からの胸部攻撃(仮)	しゃがみ中P	8	5	13	90	立・屈	上・下	9	2	×	×	×	
屈伸からの足部突撃(仮)	しゃがみ強P	14	1	20	120	屈	下	5	[illegible]	×	×	×	
頭部による上方攻撃(仮)	→+中P	8	4	18	100	立・屈	上	13	[illegible]	×	×	×	
両腕による前進突撃(仮)	→+強P	3	11	15	120(110)	立・屈	上	15(13)	[illegible]	×	×	×	
脚部による足部攻撃(仮)	近距離立ち中K	7	2	18	100	立・屈	上	3	[illegible]				
足部先端による下段攻撃(仮)	立ち弱K	4	4	8	40	立・屈	上・下	3	[illegible]	×	×	×	
脚部による前方攻撃(仮)	遠距離立ち中K	8	5	14	110	立・屈	上	7	[illegible]	×	×	×	
脚部による前方突撃(仮)	立ち強K	20	5	28	150	立・屈	上	9	[illegible]	×	×	×	
屈伸からの足部攻撃(仮)	しゃがみ弱K	6	5	6	20	屈	下	3	[illegible]	×	×	×	
屈伸からの脚部攻撃(仮)	しゃがみ中K	7	3	14	60	屈	下	3	[illegible]	×	×	×	
転倒からの脚部突撃(仮)	しゃがみ強K	12	6	33	130	屈	下	2	[illegible]	×	×	×	レバーで距離変更可能
転倒からの頭部突撃(仮)	→+強K	11	7	35	140(130)	立・屈	上・下(上)	3(15)	[illegible]	×	×	×	
掌部による跳躍攻撃(仮)	垂直ジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	[illegible]	×	×	×	
掌部による跳躍攻撃(仮)	斜めジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	[illegible]	×	×	×	
腕部による跳躍攻撃(仮)	ジャンプ中P	7	6		100	立	上	11	[illegible]	×	×	×	
両腕による跳躍突撃(仮)	ジャンプ強P	10	8		130	立	上	15	[illegible]	×	×	×	
脚部による跳躍攻撃(仮)	ジャンプ弱K	4	着地まで		40	立	上	7	[illegible]	×	×	×	
脚部による跳躍攻撃(仮)	ジャンプ中K	9	8		90	立	上	9	[illegible]	×	×	×	
前方回転による跳躍突撃(仮)	ジャンプ強K	17	3		145(130)	立	上	13(11)	[illegible]	×	×	×	
脚部による小跳躍攻撃(仮)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	[illegible]	×	×	×	
威嚇(仮)	パーソナルアクション		62		0			×	別表参照	×	×	×	
捕獲及び頭部を叩いた痛打(仮)	レバー中立投げ	2	1	※21	140	×	×	13	[illegible]	×	×	×	※投げ失敗時の数値
捕獲及び投擲による壁面衝撃(仮)	レバー入れ投げ	2	1	※21	110	×	×	17	[illegible]	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
突進頭部打撃(仮)(弱)	←タメ→+弱P	13	3	16	120	立・屈	上	11		/16			
突進頭部打撃(仮)(中)	←タメ→+中P	15	3	16	140	立・屈	上	13		/16			
突進頭部打撃(仮)(強)	←タメ→+強P	19	4	16	155	立・屈	上	15		/16			
突進頭部打撃(仮)(EX)	←タメ→+P同時押し	14	3	30	160	立・屈	上	9	×	/16			※ヒット時は18
突進中段打撃(仮)(弱)	←タメ→+弱P押しっぱなし	24	3	23	100	立	上	9		/16		×	※ヒット時は13
突進中段打撃(仮)(中)	←タメ→+中P押しっぱなし	28	3	24	115	立	上	9		/16		×	※ヒット時は13
突進中段打撃(仮)(強)	←タメ→+強P押しっぱなし	32	3	※25	130	立	上	9		/16		×	※ヒット時は13
突進下段打撃(仮)(弱)	←タメ→+弱K	25	2	※25	110	屈	下	3		/16		×	※ヒット時は24
突進下段打撃(仮)(中)	←タメ→+中K	28	2	※30	125	屈	下	3		/16		×	※ヒット時は24
突進下段打撃(仮)(強)	←タメ→+強K	31	2	※31	140	屈	下	3		/16		×	※ヒット時は24
突進下段打撃(仮)(EX)	←タメ→+K同時押し	26	2		90+	屈	下	3+	×	/16			
2段目		1	2	※34	80	立・屈	上	5	×	/16		×	※ヒット時は21
高速度連続打撃(仮)(弱)	↓↘→+弱P	9・9・9	1・1・1	※25	50+50+50	立・屈	上	3+3+3	[illegible]	/16		×	※ヒット時は21
高速度連続打撃(仮)(中)	↓↘→+中P	8・9・8	1・1・2	※28	50+50+50	立・屈	上	5+3+5	[illegible]	/16		×	※ヒット時は21
高速度連続打撃(仮)(強)	↓↘→+強P	9・9・9	1・1・1	※28	50+50+50	立・屈	上	5+3+5	7+1+1	/16		×	※ヒット時は21
高速度連続打撃(仮)(EX)	↓↘→+P同時押し	6・7・9・	1・1・1・		30+30+40+	立・屈	上	3+5+5+	×	/16		×	
4~6段目		8・7・8・	1・3・1・		40+40+40+	立・屈	上	5+5+5+	×	/16		×	
7段目		9	3	36	50	立・屈	上	5	×	/16		×	
捕獲及び痛烈打撃(仮)(弱)	→↘↓↙←+弱K	12	2	12	110	×	×	11	[illegible]			×	
捕獲及び痛烈打撃(仮)(中)	→↘↓↙←+中K	13	2	14	120	×	×	11	[illegible]			×	
捕獲及び痛烈打撃(仮)(強)	→↘↓↙←+強K	14	2	46	130	×	×	11	[illegible]			×	
突進及び致死連続打撃(仮)	↓↘→↓↘→+P	※56・10・10・	3・3・3・		75(×3)+	立・屈	上	3(×3)+	×	/8	96(2)		※暗転50フレーム、発生後56フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
4段目		10	2・		70+	屈	下	3+	×	8			
5段目		13	4	31	130	立・屈	上	3	×	4			
胸部及び後頭部への痛打(仮)	↓↘→↓↘→+P	※52・	1・	※	150+	立・屈	上・下	5+	×	/4	120(1)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
2段目		74	1	38	330	[illegible]	上	17	×	/4			※1段目硬直時間・空振り時65、ガード時115
爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	↓↘→↓↘→+P	※69									112(1)		※暗転50フレーム、発生後56フレーム間無敵 相手行動不能時間50フレーム
打撃	↓↘→+P	12	1	30	350	立・屈	上・下	24	×	8			※ヒット時以外の場合
捕獲	↓↘→+K	6	3	59	470	×	×	21	×	×			

アレックス

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ボディブロー	近距離立ち弱P	4	2	9	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○	
ジャブ	遠距離立ち弱P	4	2	8	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○	
エルボー	立ち中P	4	3	12	100	立・屈	上	11	④	×	○	○	
ハンマーパンチ	立ち強P	14	4	16	145	立	上	19	⑦	×	×	×	
ローナックル	しゃがみ弱P	4	2	9	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○	
地獄突き	しゃがみ中P	7	2	13	90	立・屈	上・下	7	④	×	×	×	
タックル	しゃがみ強P	13	2・3	※7	80+60	立・屈	上・下	3+5	⑦+①	×	×	×	※しゃがみ着地時は3
ヘッドバット	←+強P	8	4	23	180	立・屈	×	24	⑪	×	×	×	
スリーパーホールド	←+強P（背面）	8	4	23	50(×8)	立・屈	×	5(×8)	1(×8)	×	×	×	
ラリアット	→+強P	9	4	17	135	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
チョップ	→+中P	7	5	10	110	立・屈	上	9	④	×	×	×	
ニーアタック	近距離立ち中K	5	3	12	105	立・屈	上	9	④	×	○	○	
ローキック	立ち弱K	5	3	10	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
ミドルキック	遠距離立ち中K	11	3	14	100	立・屈	上	9	⑦	×	×	×	
ロングキック	立ち強K	16	5	※29	150	立・屈	上	21(15)	⑫	×	×	×	※ヒット時は18
クラウチングキック	しゃがみ弱K	5	2	8	30	屈	下	3	①	×	○	○	TC（→しゃがみ中Kor強K）
クラウチングキック	しゃがみ中K	8 (5)	3	12	70	屈	下	3	④	×	×	×	TC（しゃがみ弱K→）
ラウンドキック	しゃがみ強K	11 (9)	2	29	130	屈	下	3	⑦	×	×	×	TC（しゃがみ弱K→）
ハンドスタンプ	ジャンプ弱P	4	12		40	立	上	9(5)	①	×	×	×	
サイドチョップ	ジャンプ中P	5	3		80	立	上	13	④	×	×	×	
エリアルチョップ	ジャンプ強P	8	3		140(80)	立	上	15	⑦	×	×	×	
フライングニー	ジャンプ弱K	4	着地まで		60	立	上	7	①	×	×	×	
ニールキック	ジャンプ中K	9	3		90	立	上	11	④	×	×	×	
ドロップキック	ジャンプ強K	8	4		120	立	上	15	⑦	×	×	×	
フライングクロスチョップ	※ジャンプ中↓要素＋強P	10	11	※24	120	立	上	11	⑧	×	×	×	※後方ジャンプ時は不可。※ヒット時は13
ハンドスタンプ	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
胸を叩す	パーソナルアクション				0	×	×	0	別表参照	×	×	×	
ボディースラム	投げ	2	1	※21	140	×	×	17	⑬		×	×	※投げ失敗時の数値
必殺技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
フラッシュチョップ（弱）	↓↙←＋弱P	11	2	17	120	立・屈	上	7	⑫	/8		×	
フラッシュチョップ（中）	↓↙←＋中P	15	3	19	130	立・屈	上	9	⑫	/8		×	
フラッシュチョップ（強）	↓↙←＋強P	19	4	17	140	立・屈	上	15	⑫	/8			
フラッシュチョップ（EX）	↓↙←＋P（同時押し）	9	2・2	15	100+100	立・屈	上	11+3	×	/16			
パワーボム（弱）	→↘↓↙←＋弱P	6	2	35	160	×	×	19	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
パワーボム（中）	→↘↓↙←＋中P	7	2	41	180	×	×	19	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
パワーボム（強）	→↘↓↙←＋強P	8	2	44	200	×	×	19	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
バックドロップ（弱）	→↘↓↙←＋弱P（背面）	6	2	35	180	×	×	21	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
バックドロップ（中）	→↘↓↙←＋中P（背面）	7	2	41	200	×	×	21	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
バックドロップ（強）	→↘↓↙←＋強P（背面）	8	2	44	230	×	×	21	4+⑪			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
エアニースマッシュ（弱）	→↓↘＋弱K	6	6	35	120	×	×	15	4+⑫			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
エアニースマッシュ（中）	→↓↘＋中K	7	10	34	135	×	×	15	4+⑫			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
エアニースマッシュ（強）	→↓↘＋強K	8	12	33	150	×	×	15	4+⑫			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
エアニースマッシュ（EX）	→↓↘＋K（同時押し）	3	17	34	190	×	×	19	×				
エアスタンピート（弱）	↓タメ↑＋弱K	23	2	※19	120	立	上	11	⑱	/8		×	※空振り時は24　着地際SAキャンセル可能
エアスタンピート（中）	↓タメ↑＋中K	25	2	※19	140	立	上	11	⑱	/8		×	※空振り時は24　着地際SAキャンセル可能
エアスタンピート（強）	↓タメ↑＋強K	26	2	※19	160	立	上	11	⑱	/8		×	※空振り時は24　着地際SAキャンセル可能
エアスタンピート（EX）	↓タメ↑＋K（同時押し）	26	2	※19	180	立	上	13	×	/8		×	※空振り時は24
スラッシュエルボー（弱）	←タメ→＋弱K	15	1	17	100	立・屈	上	13	⑱	/8		○	
スラッシュエルボー（中）	←タメ→＋中K	18	1	※23	120	立・屈	上	15	⑱	/8		○	※ヒット、ブロッキング時は17
スラッシュエルボー（強）	←タメ→＋強K	20	1	※23	140	立・屈	上	17	⑱	/8		○	※ヒット、ブロッキング時は18
スラッシュエルボー（EX）	←タメ→＋K（同時押し）	9・5	6・1	23	80+80	立・屈	上	7+11	×	/16			
スパイラルDDT（弱）	→↘↓↙←＋弱K	20	3	※8	160	×	×	15	4+⑪			×	※着地後の数値　ゲージ増加の4は、掴みの部分
スパイラルDDT（中）	→↘↓↙←＋中K	22	3	※8	160	×	×	15	4+⑪			×	※着地後の数値　ゲージ増加の4は、掴みの部分
スパイラルDDT（強）	→↘↓↙←＋強K	24	3	※8	160	×	×	15	4+⑪			×	※着地後の数値　ゲージ増加の4は、掴みの部分
ハイパーボム（正面）	レバー1回転＋P	52	2	33	140+	×	×	7+	×		128 (1)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2段目					140+	×	×	7+	×				
3段目					270	×	×	7	×				
ハイパーボム（背面）	レバー1回転＋P（背面）				130+	×	×	7+	×				
2段目					120+	×	×	5+	×				
3段目					120+	×	×	5+	×				
4段目					120+	×	×	5+	×				
5段目					170	×	×	11	×				
ブーメランレイド	↓↙←↓↙←＋P	59	3		50+	立・屈	上	5+	×	/4	96 (2)		※暗転50フレーム、発生後62フレーム間無敵、相手行動不能時間58フレーム
2段目		8	3		40+	立・屈	上	5+	×	/4			
3段目		11	3		50+	立・屈	上	5+	×	/4			
4段目		8	3		40+	立・屈	上	5+	×	/4			
(バックドロップ)	(正面)	18	2	41	250	×	×	5	×				FINISHパターン1
(パワーボム)	(背面)				180	×	×	19	×				FINISHパターン2
スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→＋P	75	3	17	40+40+40+	×	×	21+21+21+	×		80 (1)		※暗転50フレーム、発生後67フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
4段目					90	×	×	31	×				

ユン

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	近距離立ち弱P	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC（→立ち弱K）
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	近距離立ち中P	4	3	7	60	立・屈	上	5	④	×	○	○	TC（→立ち強P）
挑領(ちょうりょう)	近距離立ち強P	6	3・3	13	40+60	立・屈	上	7+7	④+①	×	○+×	○+×	
推掌(すいしょう)	遠距離立ち弱P	4	2	9	20	立・屈	上・下	3	①				
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	遠距離立ち中P	5	4	12	50	立・屈	上	5	④	×	×	×	TC（→立ち強P）
崩拳(ぽんけん)	遠距離立ち強P	9	2	23	130	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
推掌(すいしょう)	しゃがみ弱P	4	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○			
推掌(すいしょう)	しゃがみ中P	4	5	6	70	立・屈	上・下	5	④	×	○	○	TC（→しゃがみ強P）
双推掌(そうすいしょう)	しゃがみ強P	5・6	1・3	15	30+80	立・屈	上・下	3+6	⑤+④	×	×	×	
打開（だかい）	→＋強P	17	5	19	140	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	TC中P	3	6	15	50	立・屈	上	5	④	×	×	×	TC（立ち弱K→）
崩拳(ぽんけん)	TC強P	7	6	14	50	立・屈	上	5	①	×	×	×	TC（立ち中P→/→虎撲子）
双推掌(そうそうしょう)	TCしゃがみ強P	4・6	1・4	16	20+70	立・屈	上・下	3+3	①+①	×	×	×	TC（しゃがみ中P→）
鴛鴦脚(えんおうきゃく)	近距離立ち中K	7	4	15	80	立・屈	上	9	④	×	×	×	HJキャンセル可能
旋脚(せんきゃく)	立ち弱K	3	3	6	35	立・屈	上・下	3	①	×			
昇腿(しょうたい)	遠距離立ち中K	9	3	15	80	立・屈	上	9	④	×	×	×	
側踹腿(そくしゅうたい)	立ち強K	14	4	22	100	立・屈	上	11	⑦	×	×	×	
底踹腿(ていしゅうたい)	しゃがみ弱K	4	1	8	30	屈	下	3	①	○	○	○	
前踹腿(ぜんしゅうたい)	しゃがみ中K	6	3	12	50	屈	下	3	④	×	○	○	
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ強K	13	2	19	90	屈	下	3	⑦	×	×	×	TC（→立ち強K）
旋風脚(せんぷうきゃく)	→＋中K	19	6	※8	80	立	上	11	④	×	×	×	※しゃがみ着地時は9
旋脚(せんきゃく)	TC弱K	3	4	7	20	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC（近距離立ち弱P→/→立ち中P）
側踹腿(そくしゅうたい)	TC強K	9	4	29	60	立・屈	上	9	⑧	×	×	×	TC（しゃがみ強K→）
頂(ちょう)	垂直ジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	①	×	×	×	TC（→ジャンプ強P）
撃崩捶(げきほうすい)	垂直ジャンプ中P	3	7		80	立	上	11	④	×	×	×	
雲手(うんしゅ)	垂直ジャンプ強P	8	5		120	立	上	15	⑦	×	×	×	
弾腿(したい)	垂直ジャンプ弱K	3	12		40	立	上	5	①	×	×	×	
飛踹腿(ひしゅうたい)	垂直ジャンプ中K	6	7		70	立	上	9	④	×	×	×	
二起脚(にききゃく)	垂直ジャンプ強K	5	5		110	立	上	13	⑦	×	×	×	
雷撃蹴(らいげきしゅう)	垂直or前方ジャンプ中↘＋K	※6・8・6	着地まで		70	立	上	7	④	×	×	×	※弱・中・強の数値。
頂(ちょう)	斜めジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	①	×	×	×	TC（→ジャンプ強P）
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ中P	3	6		80	立	上	9	④	×	×	×	
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ強P	5	4		100	立	上	13	⑦	×	×	×	
弾腿(したい)	斜めジャンプ弱K	4	12		40	立	上	5	①	×	×	×	
飛踹腿(ひしゅうたい)	斜めジャンプ中K	6	7		70	立	上	9	④	×	×	×	
二起脚(にききゃく)	斜めジャンプ強K	5	5		90	立	上	13	⑦	×	×	×	
撃崩捶(げきほうすい)	TCジャンプ強P	2	5		90	立	上	7	①	×	×	×	TC（ジャンプ弱P→）
撃崩捶(げきほうすい)	リープアタック	15	9	6	40	立	上	3	①	×	×	×	
帽子をまわす	パーソナルアクション	28	6	※26	5	立・屈	上・下	×	別表参照	×	×	×	※ボタン押しっぱなしで、硬直時間2フレーム目からループ
モンキーフリップ	レバー入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	9	⑬				※投げ失敗時の数値
蹴躍り	レバー中立投げ	2	1	※21	40(×6)	×	×	5(×6)	1(×6)				※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ	SAC	備考
鉄山靠（弱）	→↓↘＋弱P	14	6	13	110	立・屈	上・下	9	⑫	/16		○	
鉄山靠（中）	→↓↘＋中P	18	6	15	125	立・屈	上・下	9	⑫	/16		○	
鉄山靠（強）	→↓↘＋強P	22	6	17	140	立・屈	上・下	9	⑫	/16		○	
鉄山靠（EX）	→↓↘＋P同時押し	10	7・6	19	80+80	立・屈	上・下	9+5	×	16			
絶招歩法（弱）	↓↙←＋弱P	7	5	22	100	立・屈	上	9 (5)	⑫	/8		×	
絶招歩法（中）	↓↙←＋中P	10	11	16	110	立・屈	上	9 (5)	⑫	/8		×	
絶招歩法（強）	↓↙←＋強P	13	15	12	120	立・屈	上	9 (5)	⑫	/8		×	

絶招歩法（EX）	↓↘→+P同時押し	13	9・6	12	60+100	立・屈	上	7+5	×	/8		×	
二翔脚（弱）	→↓↘+弱K	4・7	2・4	※25	80+50	立・屈	上・下	7+5	1+1	/4		×	※しゃがみ着地時は22
二翔脚（中）	→↓↘+中K	6・7	2・4	※26	80+60	立・屈	上・下	7+5	1+1	/4		×	※しゃがみ着地時は23
二翔脚（強）	→↓↘+強K	8・7	2・4	※28	80+70	立・屈	上・下	7+5	1+1	/4		×	※しゃがみ着地時は25
二翔脚（EX）	→↓↘+K同時押し	4・6	2・4	※29	80+90	立・屈	上・下	9+5	×	/4		×	※しゃがみ着地時は26
虎撲子（弱・中・強）	↓↙←+P	24	10	4	180(140)	立・屈	上	23（17）	14	/8		○	P同時押しでフェイント
TC虎撲子	レバー←+強P	10	5	19	60	立・屈	上	7	1			○	TC（立ち強P→）
前方転身（弱・中・強）	→↘↓↙←+K	7	2	26	0	×	×						
揚炮　1段目（打開）	↓↘→↓↘→+P	※51・	10・		60+	立・屈	上	7+	×	/4	120（1）		※暗転50フレーム。発生後53フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2段目（鉄山靠）		10・	3・		120+	立・屈	上	9+	×	/4			
3段目（揚炮）		45	3	36	230	立・屈	上	9	×	/4			
槍雷連撃　1段目（単翼頂）	↓↘→↓↘→+P	※57・	3・		70+	立・屈	上	3+	×	/8	88（3）		※暗転50フレーム。発生後57フレーム間無敵、相手行動不能時間53フレーム
2段目		14・	2・		70+	立・屈	上	0+	×	/8			
3段目（2段目空振りで止まる）		12・	3・	※	50+	立・屈	上	5+	×	/8			※2段目空振り時はここで終了、硬直は10
4段目		10・	3・		50+	立・屈	上	0+	×	/8			2段目が相手に触れることで、ここに移行される
5～6段目		16・8	4・2	※33	40+100	立・屈	上	3+3	×	/8			※しゃがみ着地時34
幻影陣	↓↘→↓↘→+P	※74									72（1）		※暗転50フレーム。発生後67フレーム間無敵、相手行動不能時間64フレーム

幻影陣モード　通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	近距離立ち弱P	2	1	2	20	立・屈	上・下						
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	近距離立ち中P	3	2	4	40	立・屈	上				○		
挑領(ちょうりょう)	近距離立ち強P	6	2・2	1	40+40	立・屈	上				○+○		
推掌(すいしょう)	遠距離立ち弱P	3	1	2	20	立・屈	上・下				○		
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	遠距離立ち中P	3	3	2	40	立・屈	上				×		
崩拳(ぼんけん)	遠距離立ち強P	6	2	4	60	立・屈	上				×		
推掌(すいしょう)	しゃがみ弱P	2	2	1	20	立・屈	上・下				○		
推掌(すいしょう)	しゃがみ中P	3	2	1	40	立・屈	上・下				○		
双推掌(そうすいしょう)	しゃがみ強P	3・6	1・2	1	50+40	立・屈	上・下				×		
打開（だかい）	→+強P	9	3	8	60	立・屈	上				○		
鷹鶴脚(えんおうきゃく)	近距離立ち中K	6	9	1	30	立・屈	上				×		
旋脚(せんきゃく)	立ち弱K	3	2	1	30	立・屈	上・下				○		
昇腿(しょうたい)	遠距離立ち中K	6	2	7	40	立・屈	上				×		
側踹腿(そくしゅうたい)	立ち強K	8	6	5	50	立・屈	上				×		
底踹腿(ていしゅうたい)	しゃがみ弱K	2	2	1	20	屈	下				○		
前踹腿(ぜんしゅうたい)	しゃがみ中K	3	2	4	30	屈	下				○		
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ強K	8	2	9	50	屈	下				×		
旋風脚(せんぷうきゃく)	→+中K	13	9	※8	80	立	上				×		※しゃがみ着地時は9
頂(ちょう)	垂直ジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上				×		
撃崩捶(げきほうすい)	垂直ジャンプ中P	3	7		80	立	上				×		
雲手(うんしゅ)	垂直ジャンプ強P	8	5		120	立	上				×		
刺腿(したい)	垂直ジャンプ弱K	3	12		40	立	上				×		
飛踹腿(ひしゅうたい)	垂直ジャンプ中K	6	7		70	立	上				×		
二起脚(にききゃく)	垂直ジャンプ強K	5	5		110	立	上				×		
雷撃蹴(らいげきしゅう)	垂直or前方ジャンプ中↓+K	※6・6・6	着地まで		60	立	上				×		※弱・中・強の数値。
頂(ちょう)	斜めジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上				×		
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ中P	3	6		80	立	上				×		
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ強P	5	4		100	立	上				×		
刺腿(したい)	斜めジャンプ弱K	4	12		40	立	上				×		
飛踹腿(ひしゅうたい)	斜めジャンプ中K	6	7		70	立	上				×		
二起脚(にききゃく)	斜めジャンプ強K	5	5		90	立	上				×		
撃崩捶(げきほうすい)	TCジャンプ強P	2	5		90	立	上				×		
撃崩捶(げきほうすい)	リープアタック	13	9	8	40	立	上				×		
帽子をまわす	パーソナルアクション				5	立・屈	上・下				×		
モンキーフリップ	レバー入れ投げ				120	×	×				×		
詰蹴り	レバー中立投げ				40(×6)	×	×				×		

幻影陣モード　必殺技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
鉄山靠（弱）	→↓↘+弱P	7	4・5	8	40+40	立・屈	上・下			/4			
鉄山靠（中）	→↓↘+中P	8	5・5	10	40+60	立・屈	上・下			/4			
鉄山靠（強）	→↓↘+強P	10	6・5	12	40+60	立・屈	上・下			/4			
絶招歩法（弱・中・強）	↓↘→+P	7	6・6・3	7	40+30+30	立・屈	上			/8			ボタンによって前進距離のみ変化
二翔脚（弱）	→↓↘+弱K	6・6	2・2	20	40+40	立・屈	上・下			/4			
二翔脚（中）	→↓↘+中K	6・6	2・2	21	40+40	立・屈	上・下			/4			
二翔脚（強）	→↓↘+強K	6・6	2・2	22	40+40	立・屈	上・下			/4			
虎撲子（弱・中・強）	↓↙←+P	10	6	1	120	立・屈	上			/8			幻影陣中は「フェイント」ができない
前方転身（弱・中・強）	→↘↓↙←+K	5	2	26		×	×						

ヤン

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	近距離立ち中P	4	3	7	55	立・屈	上	5	4	×	○	○	TC（→立ち強P）
挑領(ちょうりょう)	近距離立ち強P	5	3・3	13	40+60	立・屈	上	7+7	[illegible]	×	○+×	○+×	
蹬捶（とうすい）	立ち弱P	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	1	○	○	○	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	遠距離立ち中P	5	4	12	50	立・屈	上	5	4	×	×	×	TC（→立ち強P）
虎手（こうしゅ）	遠距離立ち強P	9	6	21	120	立・屈	上	15	7	×	×	×	
下蹬捶（かとうすい）	しゃがみ弱P	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	1	○	○	○	
掃攻手(そうこうしゅ)	しゃがみ中P	5	2	11	70	屈	下	5	4	×	×	×	
下連虎手(かれんこうしゅ)	しゃがみ強P	8	7・3	12	50+60	立・屈	上・下	3+5	1+1	×	×	×	
虎手（こうしゅ）	TC強P	9	2	23	50	立・屈	上	5	1	×	×	×	TC（立ち中P→/→虎撲子）
鷹鶴脚(えんおうきゃく)	近距離立ち中K	7	3	15	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	HJキャンセル可能
旋脚(せんきゃく)	立ち弱K	3	3	6	30	立・屈	上・下	3	1	×	○	○	TC（→立ち中K）
昇腿(しょうたい)	遠距離立ち中K	9	3	15	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	
裏旋脚(りせんきゃく)	立ち強K	14	3	22	100	立・屈	上	11	7	×	×	×	
底踹腿(ていしゅうたい)	しゃがみ弱K	4	1	8	30	屈	下	3	1	×	○		
前踹腿(ぜんしゅうたい)	しゃがみ中K	7	2	13	50	屈	下	3	4	×			
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ強K	10	3	20	90	屈	下	3	7	×	×	×	
旋風脚(せんぷうきゃく)	→+中K	19	6	※8	80	立	上	11	4	×	×	×	※しゃがみ着地時は9
鷹鶴脚(えんおうきゃく)	TC中K	3	4	14	50	立・屈	上	5	1	×	×	×	TC（立ち弱K・→立ち強K）
側踹腿(そくしゅうたい)	TC強K	7	4	20	60	立・屈	上	9	8	×	×	×	TC（立ち中K→）
頂(ちょう)	垂直ジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	1	×	×	×	
騰空打手（とうくうこうしゅ）	垂直ジャンプ中P	3	7		80	立	上	11	4	×	×	×	
雲手(うんしゅ)	垂直ジャンプ強P	8	5		120	立	上	15	7	×	×	×	
刺腿(したい)	垂直ジャンプ弱K	3	12		40	立	上	5	1	×	×	×	
飛踹腿(ひしゅうたい)	垂直ジャンプ中K	6	7		70	立	上	9	4	×	×	×	
二起脚（にききゃく）	垂直ジャンプ強K	5	5		110	立	上	13	7	×	×	×	
雷撃蹴（らいげきしゅう）（弱・中・強）	垂直・斜めジャンプ中↓+K	6・8・6	着地まで		70	立	上	7	4	×	×	×	
頂（ちょう）	斜めジャンプ弱P	2	着地まで		40	立	上	7	1	×	×	×	
騰空打手（とうくうこうしゅ）	斜めジャンプ中P	3	6		80	立	上	9	4	×	×	×	
騰空打手（とうくうこうしゅ）	斜めジャンプ強P	5	4		100	立	上	13	7	×	×	×	
刺腿（したい）	斜めジャンプ弱K	4	12		40	立	上	5	1	×	×	×	
飛踹腿（ひしゅうたい）	斜めジャンプ中K	6	7		70	立	上	9	4	×	×	×	TC（→雷撃蹴）
二起脚（にききゃく）	斜めジャンプ強K	5	5		110	立	上	13	7	×	×	×	
雷撃蹴(らいげきしゅう)	TC雷撃蹴	2	着地まで		30	立	上	3	1	×	×	×	TC（斜めジャンプ中K→）
騰空打手（とうくうこうしゅ）	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
髪かきあげ	パーソナルアクション	21	10	27	5	立・屈	上・下	0	別表参照	×	×	×	
揚鳳翻雲(ようほんしうん)	レバー→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	11	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値
詰蹴り	レバー中立投げ	2	1	※21	40(×6)	×	×	5(×6)	1(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
モンキーフリップ	レバー←入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	11	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
蟷螂斬（弱）	↓↘→+弱P	8・	5・	※22・	30+	立・屈	上	5+	1+	/16		×	※1段目で止めた場合の数値
2・3段目	追加入力	6・7	5・4	※25・29	35+90	立・屈	上	5+7	1+1	/16		×	※2・3段目で止めた場合の数値
蟷螂斬（中）	↓↘→+中P	8・	5・	※26・	35+	立・屈	上	5+	1+	/16		×	※1段目で止めた場合の数値
2・3段目	追加入力	7・7	5・5	※29・32	40+95	立・屈	上	5+7	1+1	/16		×	※2・3段目で止めた場合の数値
蟷螂斬（強）	↓↘→+強P	8・	5・	※30	40+	立・屈	上	5+	1+	/16		×	※1段目で止めた場合の数値
2～3段目	追加入力	8・7	5・6	※33・35	45+100	立・屈	上	5+7	1+1	/16		×	※2・3段目で止めた場合の数値
蟷螂斬（EX）	↓↘→+P同時押し	7・	2・	※26	40+	立・屈	上	9+	×	/4		×	※1段目で止めた場合の数値
2～5段目	追加入力	5・5・5・4	2・2・2・4	[illegible]	50(×4)	立・屈	上	5(×4)	×	/4		×	※2・3・4・5段目で止めた場合の数値
穿弓腿（弱）	↓↘→+弱K	8	4・4	34	80+50(45)	立・屈	上・下	7+5(5)	1+1	/8		×	
穿弓腿（中）	↓↘→+中K	4～16	4・4	28	80+60(55)	立・屈	上・下	9+11(9)	1+1	/8		×	
穿弓腿（強）	↓↘→+強K	3～29	4・4	25	80+70(65)	立・屈	上・下	11+5(3)	1+1	/8		×	
穿弓腿（EX）	↓↘→+K同時押し	3～29	2・2・4	25	90+20+90	立・屈	上・下	11+5+3	×	/8		×	
白虎双掌打	↓↙←+P	21	13	10	150(110)	立・屈	上	21(15)	1	/8		○	P同時押しでフェイント
TC白虎双掌打	←→+強P	9	4	18	60	立・屈	上	7	1			○	TC（立ち強P→）
前方転身	→↘↓↙←+K	7	2	26		×	×					×	
快倒（弱）	→↓↘+弱K		※29										※移動開始8フレーム目、無敵時間11～16フレームの間
快倒（中）	→↓↘+中K		※34										※移動開始10フレーム目、無敵時間13～20フレームの間
快倒（強）	→↓↘+強K		※43										※移動開始10フレーム目、無敵時間15～27フレームの間
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P	※57	4・	※	90+	立・屈	上	0	×	/8	120（1）		※暗転50フレーム、発生後59フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※ヒットしなかった場合は36

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
2~4段目		29	1・1・1・		70+50+70+	立・屈	上	0	×				
5~6段目			1・1・		50+70+	立・屈	上	0	×				
7段目			6	37	160	立・屈	上	0	×				
転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K	※51・	3~67・		100+	立・屈	上・下	5+	×	/4	104 (2)		※暗転50フレーム，発生後51フレーム間無敵，相手行動不能時間50フレーム
2段目			4・		20+	立・屈	上・下	3+	×	/16			
3~4段目			2・3・		30+30+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
5段目		7・	4・		100+	立・屈	上・下	3+	×	/4			
6段目		5・	4・		50+	立	上	3+	×	0			
7段目		2	3	※52~57	60	立・屈	上・下	3	×	/4			※ヒット時は38
星影円舞	↓↘→↓↘→+K	※66									64 (1)		※暗転50フレーム，発生から54フレーム間無敵，相手行動不能時間50フレーム，攻撃力1/4の残像が2体

ダッドリー

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	通打C	必殺C	SAC	備考
ジャブ	立ち弱P	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC（→中P→中K）
ライトストレート	立ち中P	3	2	10	60	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC(→+弱P→)，TC(立ち弱P→/→中K)，TC(→中K)，TC(立ち弱K→中K→/→強P)
踏み込みストレート	立ち強P	7	3	17	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	○	TC(立ち中Por→+中K→中K→)，TC(立ち中K→強K→)，TC(立ち弱K→中K→中P→)
ジャブ	しゃがみ弱P	3	1	9	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
屈みストレート	しゃがみ中P	4	2	9	70	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	TC（しゃがみ弱K→/→しゃがみ強P）
アッパーカット	しゃがみ強P	7	4	13	130	立・屈	上・下	13	⑦	×	×	×	TC（しゃがみ弱K→しゃがみ中P→）
スリッピングジャブ	→+弱P	4	2	8	25	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC（→中P）
ストマックブロー	→+中P	8	5	10	80	立・屈	上	5	④	×	×	×	
ステップストレート	→+強P	15	5	16	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	○	
ライトフック	立ち弱K	5	2	8	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC（→中K→中P→強P）
レフトアッパー	立ち中K	5	3	13	80	立・屈	上	11	④	×	×	×	TC(しゃがみ弱K→)，TC(→+強K)，TC(立ち弱P→中P→)，TC(立ち中Por→+中K→/→強P)，TC(→弱K→強P)，TC(立ち弱K→)
ライトボディーアッパー	立ち強K	5	3	12	120	立・屈	上	13	⑦	×	○	○	TC（立ち中K→/強P）
アンダージャブ	しゃがみ弱K	4	1	10	30	屈	下	3	①	○	○	○	TC（→中K），TC（しゃがみ中P→しゃがみ強P）
トリックパンチ	しゃがみ中K	9	3	22	60	屈	下	3	④	×	×	×	
ボクサースロー	しゃがみ強K	15	3	21	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
レバーブロー	→+中K	5	2	9	100	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC（→中K→強P）
ダートショット	→+強K	12	4	16	110	立	上	7	⑦	×	×	×	TC（→中K）
フック	垂直ジャンプ弱P	3	4		40	立	上	9	①	×	×	×	
フック	垂直ジャンプ中P	4	5		70	立	上	13	④	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ強P	7	3		120	立	上	15	⑦	×	×	×	
ジャンピングエルボー	垂直ジャンプ弱K	3	17		40	立	上	5	①	×	×	×	
ジャンピングエルボー	垂直ジャンプ中K	4	13		60	立	上	7	④	×	×	×	
ラウンドエルボー	垂直ジャンプ強K	10	4		90	立	上	9	⑦	×	×	×	
フック	斜めジャンプ弱P	3	4		40	立	上	9	①	×	×	×	
フック	斜めジャンプ中P	4	4		70	立	上	13	④	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強P	7	3		120	立	上	15	⑦	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ弱K	3	17		40	立	上	5	①	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ中K	4	13		60	立	上	7	④	×	×	×	
ラウンドエルボー	斜めジャンプ強K	11	4		90	立	上	9	⑦	×	×	×	
ジャンピングエルボー	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
バラを投げる	パーソナルアクション	19	1	33	5	立・屈	上・下	×	別表参照	×	×	×	バラを投げた場合のデータ
レバークラッシャー	レバー中立投げ	2	1	※21	30(×6)	×	×	5(×6)	①(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
ダイナマイトスルー	レバー入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	13	⑪	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
ジェットアッパー（弱）	→↓↘+弱P	4	8	29	140(80)	立・屈	上・下	17(3)	⑪	/8		○	持続前半2フレーム間胸から上無敵（投げられ判定あり）
ジェットアッパー（中）	→↓↘+中P	4	16	28	160(100)	立・屈	上・下	19(3)	⑯	/8		○	
ジェットアッパー（強）	→↓↘+強P	3	1・20	32	40+140(120)	立・屈	上・下	5+17(3)	④+⑪	/8		×+○	
ジェットアッパー（EX）	→↓↘+P同時押し	3	1・20	34	60+160(140)	立・屈	上・下	5+17(3)	×	/8		×	発生後4フレーム間全身無敵（無敵後2フレーム間投げられ判定あり）
マシンガンブロー（弱）	←↙↓↘→+弱P	8・	2・2・	18	40+20+	立・屈	上	3+3+	②+①+	0		×	
マシンガンブロー（中）（追加）	←↙↓↘→+中P	※15	1・	※24	20+	立・屈	上	0+	①+	0		×	※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH後の数値。ヒット時は16 踏み込み時、被ダメージ1.25倍
マシンガンブロー（強）（追加）	←↙↓↘→+強P	※17・	1・4・	※30	20+20+	立・屈	上	3+0+	①+①+	0		×	※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH後の数値。ヒット時は16 踏み込み時、被ダメージ1.25倍
FINISH			4		60(40)	立・屈	上	3(3)	①	/16		×	
マシンガンブロー（EX）（1~3段目）	←↙↓↘→+P同時押し	16・	2・2・2・		40+20+20+	立・屈	上	3+3+0+	×	0		×	踏み込み時、被ダメージ1.25倍
4~5段目			2・1・		20+20+	立・屈	上	3+0+	×	/16		×	
6段目		7・	4・		60(40)+	立・屈	上	3(3)+	×	/16		×	
FINISH		10	4	※28	40(40)	立・屈	上・下	3(3)	×	/16		×	※ヒット時は13
ダッキング	←↙↓↘→+K												
ストレート	ダッキング後P	4	4	※19	160	立・屈	上	17	⑦	/16		○	※ヒット時は15
アッパー	ダッキング後K	3	1・3	※25	50+130	立・屈	上	5+7	②+⑤	/16		○	※ヒット時は20
クロスカウンター（弱）	→↘↓↙←+弱P	2	※68	19	80	(立・屈)	(上・下)	19	⑦			×	※数値はカウンター受付時間
クロスカウンター（中）	→↘↓↙←+中P	2	※49	19	100	(立・屈)	(上・下)	19	⑦			×	※数値はカウンター受付時間
クロスカウンター（強）	→↘↓↙←+強P	2	※29	19	130	(立・屈)	(上・下)	19	⑦			×	※数値はカウンター受付時間
クロスカウンター（EX）	→↘↓↙←+P同時押し	4	※29	19	40+120	(立・屈)	(上・下)	3+17	×			×	※数値はカウンター受付時間
ショートスイングブロー（弱）	→↘↓↙←+弱K	17	3	13	190	立・屈	上	19	⑱	/16		○	
ショートスイングブロー（中）	→↘↓↙←+中K	20	3	13	180	立・屈	上	18	⑱	0			
ショートスイングブロー（強）	→↘↓↙←+強K	23	3	13	190	立・屈	上	19	⑱	0			
ショートスイングブロー（EX）	→↘↓↙←+K同時押し	17・8・	2・4・		30+30+	立・屈	上	5+5+	×	/16		×	
3段目		10	4	15	40	立・屈	上・下	15	×	/8			
ロケットアッパー（1~2段目）	↓↘→↓↘→+P	※51	3・5		130+60	立・屈	上・下	3+3+	×	/8	96 (2)		※暗転50フレーム、発生後54フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
3~4段目		12・	3・8・	※	(60)+60+	立・屈	上・下	(3)+3+	×	/8			※4段目までで3ヒット以下の場合、モーション終了。硬直は39
5段目		18・	3・		80+	立・屈	上・下	3+	×	/16			※4段目までで3ヒット以上した場合、5段目以降に移行
6~11段目			2・3(×5)・		20(×6)+	立・屈	上・下	0(×6)+	×	/16			
12段目			1	31	30	立・屈	上・下	3		/16			
ローリングサンダー（1段目）	↓↘→↓↘→+P	※52	2	6	140	立・屈	上	3+	×	/8	112 (1)		※暗転50フレーム、発生後47フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
ロール	P連打	(3・8)(×3)・	(4・4)(×3)・	5(×3)・	40(×6)+	立・屈	上	5(×6)+	×	/16			2ヒットを1セットとしてループする。数値は最大3回のもの
アッパー		4	6	20	170(60)	立・屈	上	3(3)	×	/16			
コークスクリューブロー（1段目）	↓↘→↓↘→+K	※51	2		150	立・屈	上	0+	×	/4	80 (3)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2段目			2		50	立・屈	上	0+	×	/8			
3段目			2		40	立・屈	上	0+	×	/16			
4段目			2		30	立・屈	上	0+	×	/16			
5段目			2	24	20	立・屈	上	0	×	/16			

リュウ

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	通打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち弱P	3	3	5	30	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
ボディブロー	近距離立ち中P	5	4	10	110	立・屈	上	7	④	×			
アッパー	近距離立ち強P	4	4	17	130 (100)	立・屈	上 (上・下)	15 (13)	⑦(⑥)	×			
ジャブ	遠距離立ち弱P	4	3	4	20	立・屈	上・下	3	①	○			
正拳突き	遠距離立ち中P	5	4	9	100	立・屈	上	11	④	×			
フック	遠距離立ち強P	11	3	18	130	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	TC（→立ち強K）
ジャブ	しゃがみ弱P	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中P	5	4	7	90	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	
突き上げアッパー	しゃがみ強P	5	5	19	130	立・屈	上・下	13	⑦	×			
鎖骨割り	→+中P	14	1・11	9	40+60	立	上	9+7	⑤+①	×	×	×	
鳩尾砕き	→+強P	18	2・4	13	70+80	立・屈	上	7+7	④+④	×	×	×	
膝蹴り	近距離立ち中K	4	5	11	110	立・屈	上	11	④	×			
ローキック	立ち弱K	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
横蹴り	遠距離立ち中K	6	4	15	90	立・屈	上	9	④	×	×	×	
回し蹴り	立ち強K	8	5	18	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	
キック	しゃがみ弱K	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
くるぶしキック	しゃがみ中K	7	5	16	80	屈	下	3	④	×	○	○	
足払い	しゃがみ強K	7	5	25	130	屈	下	3	⑦	×	×	×	
回し蹴り	TC強K	6	5	22	60	立・屈	上	3	①	×	×	×	TC（遠距離立ち強P→）
肘落とし	垂直ジャンプ弱P	4	着地まで		60	立	上	7	①	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中P	5	5		100	立	上	11	④	×	×	×	
水平チョップ	垂直ジャンプ強P	6	3		140	立	上	15	⑦	×	×	×	
膝蹴り	垂直ジャンプ弱K	4	19		50	立	上	7	①	×	×	×	
前蹴り	垂直ジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強K	6	5		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
肘落とし	斜めジャンプ弱P	4	着地まで		50	立	上	7	①	×	×	×	
すくい突き	斜めジャンプ中P	4	2・6		50+50	立	上	7+7	③+①	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強P	6	4		140	立	上	15	⑦	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ弱K	4	10		50	立	上	5	①	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ強K	6	4		120	立	上	13	⑦	×	×	×	
ストレート	リープアタック	15	9	6	40	立	上	3	①	×	×	×	
気合	パーソナルアクション		65		0	×	×	×	別表参照	×	×	×	
背負い投げ	レバー中立or→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	9	⑫	×	×	×	※投げ失敗時の数値
巴投げ	レバー←入れ投げ	2	1	※21	110	×	×	15	⑪	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード方向	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
波動拳（弱）	↓↘→+弱P	9	※1	36	60	立・屈	上	3	②	/16		○	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
波動拳（中）	↓↘→+中P	9	※1	36	60	立・屈	上	3	②	/16			※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

波動拳（強）	↓↘→+強P	9	※1	36	60	立・屈	上	3	2	/16		○	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ファイヤー波動拳	↓↘→+P同時押し	8	※1	36	60+60	立・屈	上	3+3	×	/16		○	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
昇龍拳（弱）	→↓↘+弱P	3	11	29	140(100)	立・屈	上・下	13(9)	11	/8(/16)		○	発生後5フレーム間、上半身無敵
昇龍拳（中）	→↓↘+中P	3	14	34	155(120)	立・屈	上・下	15(9)	11	/8(/16)		○	発生後5フレーム間、上半身無敵
昇龍拳（強）	→↓↘+強P	3	18	38	170(130)	立・屈	上・下	17(9)	11	/8(/16)		○	発生後5フレーム間、上半身無敵
昇龍拳（EX）	→↓↘+P同時押し	2	2・17	38	110+80	立・屈	上・下	11+3	×	/8+/16		○+×	発生後4フレーム間無敵
竜巻旋風脚（弱）	↓↙←+弱K	10	3	22	130	立・屈	上	15	11+1	/16		×	
竜巻旋風脚（中）	↓↙←+中K	11	2	19	150	立・屈	上	15	(11+1)×2+11	/16		×	
竜巻旋風脚（強）	↓↙←+強K	11	2	22	170	立・屈	上	15	(11+1)×2+11	/16		×	
竜巻旋風脚（EX）	↓↙←+K同時押し	10	2・2		(50+45)×2	立・屈	上	(3+5)×2	×	/16		×	
（真空竜巻旋風脚）		※2or3	2	11	35	立・屈	上	3	×	/16		×	※判定が2箇所発生するが、ヒットするのはどちらか1つ
上段足刀蹴り（弱）	←↙↓↘→+弱K	10	3	28	120	立・屈	上	17	7	/8		×	
上段足刀蹴り（中）	←↙↓↘→+中K	13	3	27	140	立・屈	上	17	7	/8		×	
上段足刀蹴り（強）	←↙↓↘→+強K	16	3	26	160	立・屈	上	17	7	/8		×	
上段足刀蹴り（EX）	←↙↓↘→+K同時押し	13	4	27	120	立・屈	上	7	×	/8		×	壁で跳ね返る効果あり
空中竜巻旋風脚（弱）	空中で↓↙←+弱K	7	2	※13	100	立・屈	上	9	(5+1)×2	/16		×	※着地後の硬直時間
空中竜巻旋風脚（中）	空中で↓↙←+中K	7	2	※13	110	立・屈	上	9	(5+1)×3	/16		×	※着地後の硬直時間
空中竜巻旋風脚（強）	空中で↓↙←+強K	7	2	※13	120	立・屈	上	9	(5+1)×4	/16		×	※着地後の硬直時間
空中竜巻旋風脚（EX）	空中で↓↙←+K同時押し	6・2（×5）	1（×6）	※13	40(×6)	立・屈	上	(5+3)×3	×	/16		×	※着地後の硬直時間
真空波動拳（1〜4段目）	↓↘→↓↘→+P	※53	1		70(×4)+	立・屈	上	×	×	/16	112（2）		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
5段目				49	65	立・屈	上	×	×	/16			
真 昇龍拳（1段目）	↓↘→↓↘→+P	※51	1		60	立・屈	上・下	5	×	/4	128（1）		※暗転50フレーム、発生後74フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2段目（命中時）		8	2		200	立・屈	上・下	5	×	/8			
3段目		0	2		200	立・屈	上・下	5	×	/8			
4段目		0	10	40	140	立・屈	上・下	5	×	/8			
真 昇龍拳（1段目空振り時）		※51	1・2（×6）	35	40(×7)	立・屈	上・下	3(×7)	×	/8			
電刃波動拳（level 1）	↓↘→↓↘→+P（タメ）	※52〜59	1		60	×	上	17+	×				※暗転50フレーム、発生後59フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
level 2	ボタン押し続け	※60〜83	1		60	×	上	21+	×		96（1）		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
level 3	ボタン押し続け	※84〜131	1		60	×	上	21+	×				※数値はタメに要する時間、レバガチャ＋ボタン連打で短縮可能
level 4	ボタン押し続け	※132〜211	1		60	×	上	21+	×				
level 5	ボタン押し続け	※212	1	51	60	×	上	21	×				

いぶき

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち(ひじうち)	近距離立ち弱P	2	1	5	30	立・屈	上・下	5	1	×	○	○	TC（→立ち中P）
兜砕き(かぶとくだき)	近距離立ち強P	9	1・4	15	60+70(60)	立・屈	上	9+7(3)	7+1	×	○+×	○+×	TC（→しゃがみ強K）
掌底(しょうてい)	遠距離立ち弱P	2	2	2	25	立・屈	上・下	5	1	×	×	×	TC（→立ち中P）
巻き掌底(まきしょうてい)	立ち中P	6	2	6	70(65)	立・屈	上	11(9)	8	×	×	×	TC（遠距離立ち弱P→/→●＋弱K）
螺旋肘(らせんちゅう)	遠距離立ち強P	13	4	14	70(60)	立・屈	上	5(3)	5	×	○	○	→追裏拳
手刀(しゅとう)	しゃがみ弱P	3	3	3	20	立・屈	上・下	3	1	×	○	○	
膝砕き(ひざくだき)	しゃがみ中P	9	7	9	70	立・屈	上・下	7	5	×	○	○	
顎割り(あごわり)	しゃがみ強P	8	3	18	110(100)	立・屈	上・下	15	7	×	×	×	HJキャンセル可能
追裏拳(おいうらけん)	螺旋肘中に強P	2	3	31	80	立・屈	上	17	8	×	×	×	
揚面(あげめん)	●＋中P	6	1・6	10	30+60(50)	立・屈	上	5+9(7)	4+1	×	○+×	○+×	TC（近距離立ち弱P→/→立ち強P）TC（近距離立ち弱P→/→しゃがみ強K）
天破(てんは)	近距離立ち強K	5・1	1・6	22	50+70(60)	立・屈	上	3+9(3)	1+1	×	×	×	HJキャンセル可能、TC（しゃがみ強K→）
突き蹴り(つきげり)	立ち弱K	4	4	6	20	立・屈	上・下	3	1	×	×	×	TC（→立ち中K）
刺し膝(さしひざ)	立ち中K	5	4	14	100	立・屈	上	11	4	×	○	○	TC（立ち弱K→/→立ち強K）
鬼独楽(おにごま)	遠距離立ち強K	9	3	21	110	立・屈	上	13	7	×	×	×	ヒット時のみHJキャンセル可能、TC（しゃがみ強K→）、TC（立ち中K→）
脛弾き(すねはじき)	しゃがみ弱K	5	3	5	20	屈	下	3	1				
砂刈(すなかり)	しゃがみ中K	6	5	11	70	屈	下	3	5	×	×	×	
草薙(くさなぎ)	しゃがみ強K	10	2	24	100	屈	下	3	8	×	×	×	TC（近距離立ち弱P・立ち中P・→立ち強K、TC（近距離立ち強P→/→立ち強K）
巻き蹴り(まきげり)	●＋弱K	5	4	8	20	立・屈	上・下	3	1	×	×	×	TC（立ち中P→）
頭砕き(こうべくだき)	●＋中K	27	3	※3	80(70)	立	上	13	4	×	×	×	TC（●＋中K→）※しゃがみ着地時4
裏巻き蹴り(うらまきげり)	●＋中K	13	2	13	70	立・屈	上	5	4	×	×	×	TC（→●＋中K）
梵鐘蹴り(ぼんしょうげり)	●＋強K	12	1	※20	130	立・屈	上	17	7	×	×	×	※しゃがみ着地時は21
砂斬(さざん)	●＋中K	6	11	※9	70	屈	下	3	8	×	×	×	※ガードorブロッキング時は16
飛び手刀	垂直ジャンプ弱P	3	着地まで		50	立	上	7	1	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ中P	5	7		80(70)	立	上	11(9)	4	×	×	×	
飛び裏拳	垂直ジャンプ強P	11	5		120	立	上	13	7	×	×	×	TC（→ジャンプ中K）
飛び前蹴り	垂直ジャンプ弱K	4	着地まで		50	立	上	5	1	×	×	×	
飛び前蹴り	垂直ジャンプ中K	5	7		70(60)	立	上	9	4	×	×	×	
影鉈(かげなた)	垂直ジャンプ強K	10	3		110(95(90))	立	上	13(13(11))	8	×	×	×	攻撃力3段階変化
槍拳(そうけん)	斜めジャンプ弱P	3	19		60	立	上	5	3	×	×	×	TC（→ジャンプ強P）
飛び掌打(とびしょうだ)	斜めジャンプ中P	6	13		80(70)	立	上	11(9)	4	×	×	×	
飛び裏拳	斜めジャンプ強P	11	5		120	立	上	13	7	×	×	×	TC（→ジャンプ中K）
当膝(あてひざ)	斜めジャンプ弱K	3	着地まで		40	立	上	5	3	×	×	×	TC（→ジャンプ中K）
影矢(かげや)	斜めジャンプ中K	7	13		70(60)	立	上	9(7)	4	×	×	×	TC（ジャンプ強P→）、TC（斜めジャンプ強K→）
影鉈(かげなた)	斜めジャンプ強K	11	3		110(95(90))	立	上	13(13(11))	8	×	×	×	攻撃力3段階変化
槍拳(そうけん)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
馬跳び	パーソナルアクション	14	9	8	0	立・屈	上・下	7	別表参照	×	×	×	
闇かずら(やみかずら)	投げ	2	1	※21	120	×	×	13	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値
飛び猿(とびざる)	空中投げ	6	1		80+80	×	×	9+9	11+11	×	×	×	
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ	SAC	備考
苦無(くない)67.5度	ジャンプ中↓↙←+弱P	8	※1	※9	50	立・屈	上	3	2	/16			※弾発射、判定出現は1フレーム後　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は11
45度	ジャンプ中↓↙←+中P	9	※1	※11	50	立・屈	上	3	2	/16			※弾発射、判定出現は1フレーム後　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は14
22.5度	ジャンプ中↓↙←+強P	10	※1	※14	50	立・屈	上	3	2	/16		○	※弾発射、判定出現は1フレーム後　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は17
苦無（EX）	ジャンプ中↓↙←+P同時押し	7・1	1・1	※12	55+55	立・屈	上	3+3	×	/16		○	※弾発射、判定出現は1フレーム後　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は14
苦無（EX）（●入れ時）	苦無（EX）後●	12・14	1・1	※12	55+55	立・屈	上	3+3	×	/16			※弾発射、判定出現は1フレーム後　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は14
雷打（弱）	←↙↓↘→+弱P	4	3	28	160	立・屈	×	9	11			×	
雷打（中）	←↙↓↘→+中P	5	5	30	170	立・屈	×	11	11			×	
雷打（強）	←↙↓↘→+強P	6	7	32	180	立・屈	×	13	11			×	
飛燕（弱）	↓↘→+弱K	22・3	3・2	※13	40+75	立	上	7+7	11+1	/4+/16		×	数値は2ヒット時のもの　※着地後のスキ、しゃがみ着地時は12
飛燕（中）	↓↘→+中K	25・4	3・2	※13	40+90	立	上	7+7	11+1	/4+/16		×	数値は2ヒット時のもの、※着地後のスキ、しゃがみ着地時は12
飛燕（強）	↓↘→+強K	28・4	4・2	※13	40+110	立	上	7+9	11+1	/4+/16		×	数値は2ヒット時のもの、※着地後のスキ、しゃがみ着地時は12
飛燕（EX）	↓↘→+K同時押し	26・4	4・2	※11	40+150	立	上	7+9	×	/4+/16		×	数値は2ヒット時のもの、※着地後のスキ、しゃがみ着地時は12
首折り（弱/中/強）	→↘↓↙←+P	14/15/17	11/12/14	15/18/19	150	屈	下	15	11	/4		×	
首折り（EX）	→↘↓↙←+P同時押し	15	10	19	50+60+90	屈	下	7+7+7	×	/4		×	
風斬り（弱）	→↓↘+弱K	4	1・1・		40+20+	立・屈	上・下	3+3+	11+1+	/8		○	
			10	※26	60(55)	立・屈	上・下	5(3)	3	/8		○	※しゃがみ着地時は25
風斬り（中）	→↓↘+中K	6	1・1・		50+20+	立・屈	上・下	3+3+	11+1+	/8		○	発生から8フレーム間、肩より上無敵（投げられ判定あり）
			8	29	75(70)	立・屈	上・下	7(5)	1	/8			
風斬り（強）	→↓↘+強K	8	1・1・		60+20+	立・屈	上・下	3+3+	11+1+	/8			発生から10フレーム間、胸より上無敵（投げられ判定あり）
			1・8	※29	20+90(80)	立・屈	上・下	5+9(5)	1+1	/8		○	※しゃがみ着地時は30
風斬り（EX）	→↓↘+K同時押し	4	1・1・1・		60+20+20+	立・屈	上・下	3+3+5+	×	/8		○	発生から6フレーム間無敵（後ろ1フレームは胸から上無敵）
4段目（ヒットしたとき）			8	※5	80(90)	立・屈	上・下	7(7)	×	/8		○	
4段目（ヒットしなかったとき）			8	※33	80(90)	立・屈	上・下	7(7)	×	/8			※しゃがみ着地時は27
旋（弱）	↓↙←+弱K・K	11・14	1・1	※19	60+50	立・屈	上	3+3	11+1	/16		×	※ガード時は21
2段目下段変化部分	↓要素+K	19	2	30	下段(50)	屈	下	下段(3)	下段	/16		×	
旋（中）	↓↙←+中K・K・K	13・15・15	1・1・1・	※21	60+50+50	立・屈	上	3+3+5	11+1+1	/16		×	※ガード時は27
3段目下段変化部分	↓要素+K	20	2	30	下段(50)	屈	下	下段(3)	下段	/16		×	
旋（強）	↓↙←+強K・K・K	14・13・15	1・1・1・	※24	60+50+80	立・屈	上	3+5+5	11+1+1	/16		×+×+×	※ガード時は30
3段目下段変化部分	↓要素+K	18	2	30	下段(70)	屈	下	下段(3)	下段	/16		×	
旋（EX）（1段目）	↓↙←+K同時押し・K	7・	1・		50+	立・屈	上	3+	×	/16			
（2、3段目、上段部分）		9・	1・		50+	立・屈	上	5+	×	/16			
（2、3段目、下段部分）	↓要素+K	14・	2・		40+	屈	下	3+	×	/16			
（4段目　上段部分）		10	1	28	70	立・屈	上	3	×	/16		×	
（4段目　下段部分）	↓要素+K	15	2	30	60	屈	下	3	×	/16		×	
霞駆け（弱/中/強）	↓↘→+K		20/22/25										
築地越え（弱/中/強）	→↓↘+K		42/44/48	2									それぞれ（30/31/35）フレームから苦無or霞朱雀に移行可
霞朱雀（弱/中/強）	ジャンプ中↓↘→↓↘→+P連打	※53・51・50 [illegible]	(1・1)×3		35×4(×3)	立・屈	上	0+	×	/4	88（3）		※暗転50フレーム　発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間57フレーム
連打部分		(11・1〜3)×2	(1・1)×2	※4/6/9	35×4(×1〜2)	立・屈	上	0+	×	/4			※（弱/中/強）着地後のスキ
鎧通し（至近距離・投げ）	↓↘→↓↘→+P	※52	1		435	×	×	13			120（1）		※暗転50フレーム、発生後53フレーム間無敵、相手行動不能時間51フレーム
近距離時（打撃）		※10・1・	1・1・		20(×2)	立・屈	上・下	0+	×	/16			相手との距離が136ドット未満　※つかみ判定消失後
			1・		40	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		1・	1・		30	立・屈	上・下	0+	×	/16			
			1・		20	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		1・	1・		30	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		2	1・		40	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		2・	1・1・		30(×2)	立・屈	上・下	0+	×	/16			
遠距離時（打撃）		※10・1・	1・1・		20(×2)	立・屈	上・下	0+	×	/16			相手との距離が136ドット以上　※つかみ判定消失後
			1・		40	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		1・	1・		30	立・屈	上・下	0+	×	/16			
			1・		20	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		1・	1・		30	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		2・	1・		40	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		2・	1・		30	立・屈	上・下	0+	×	/16			
共通部分（FINISH）		(0・1)×2・1	1(×3)・※(2・1)	65	60(×4)	立・屈	上・下	0	×	/16			※どちらか1ヒットのみ

霞朱雀（クナイ）（弱/中/強）	→↘↓↙←→↘↓↙←+P	※50/51/52 0・2	1・1・1	32	60(×3)+	屈	下	3(×3)	×	/16	80 (1)		※暗転50フレーム。発生後(50/51/52)フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
左右移動					40(×4)	立・屈	上	5(×4)	×				
FINISH					140	立・屈	上	7	×				

オロ

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち弱P	2	1	5	35	立・屈	上・下	3	①	×	○		
打ち上げ突き	近距離立ち中P	5	2・2	16	40+40	立・屈	上	5+5	④+①	×	○+○	○+○	HJキャンセル可能
平手突き	遠距離立ち弱P	4	1	10	30	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
貫き手	遠距離立ち中P	8	4	12	80	立・屈	上	11	④	×	×	×	
かちわり斧(おの)	立ち強P	17	1・2	19	60+80	立	上	7+7	⑧+①	×	×	×	
平手突き	しゃがみ弱P	4	2	9	30	立・屈	上・下	3	①	※○	○	○	※キャンセルできるタイミングが遅いため、連続ヒットしない
貫き手	しゃがみ中P	7	6	12	65	立・屈	上・下	3	④	×	○	○	
払い手刀	しゃがみ強P	6	4	18	120	立・屈	上・下	11	⑦	×	×		
まわし肘	→+中P	8	2	18	90	立・屈	上	13	④	×	×	×	
膝蹴り	近距離立ち弱K	2	2	4	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC（→立ち中K）
打ちこみ膝	近距離立ち中K	4	3	15	110	立・屈	上	11	④	×			
前蹴り	遠距離立ち弱K	3	1	8	35	立・屈	上・下	3	①	×			
はね回し蹴り	遠距離立ち中K	8	6	12	100	立・屈	上	13	④	×	×	×	
首刈り足刀(くびかりそくとう)	立ち強K	7	4	17	120	立・屈	上	19	⑦	×	×	×	
屈み蹴り	しゃがみ弱K	4	2	9	20	屈	下	3	①	×	○	○	
屈み蹴り	しゃがみ中K	6	4	11	80	屈	下	3	④	×	○		
足払い	しゃがみ強K	10	2	20	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
打ちこみ膝	TC中K	7	3	15	50	立・屈	上	5	③	×	×	×	TC（近距離立ち弱K→）
飛び手刀	垂直ジャンプ弱P	3	12		60	立	上	5	①	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ中P	5	6		110	立	上	9	④	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ強P	7	4		140	立	上	13	⑦	×	×	×	
飛び膝	垂直ジャンプ弱K	2	10		60	立	上	7	①	×	×	×	
飛び膝	垂直ジャンプ中K	4	8		110	立	上	11	④	×	×	×	
飛び回し蹴り	垂直ジャンプ強K	5	5		140	立	上	15	⑦	×	×	×	
回転肘落とし	斜めジャンプ弱P	7	17		60	立	上	7	①	×	×	×	
回転肘落とし	斜めジャンプ中P	10	8		100	立	上	11	④	×	×	×	
独楽落とし(こまおとし)	斜めジャンプ強P	9・4	2・2		100+40	立	上	9+9	⑦+①	×	×	×	
飛び膝	斜めジャンプ弱K	3	13		60	立	上	5	①	×	×	×	
飛び膝	斜めジャンプ中K	3	6		100	立	上	9	④	×	×	×	
仏頂蹴(ぶっちょうしゅう)	斜めジャンプ強K	5	3		120	立	上	13	⑦	×	×	×	
飛び膝	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
寝る	パーソナルアクション				0			×	別表参照	×	×	×	
巴投げ	レバー→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	15	⑬	×	×	×	※投げ失敗時の数値
首締め蹴車	レバー中立or←入れ投げ	2	1	※21	30(×6)	×	×	5(×6)	1(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
空中地獄車	空中投げ	6	1		180	×	×	15	⑬	×	×	×	

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
仁王力（弱）	→↘↓↙←+弱P	9	2	29	40+40+70	立・屈	上・下	7+7+9	4+⑪+1+1			×	「ゲージ増加」の4は、掴みの部分
仁王力（中）	→↘↓↙←+中P	10	2	29	50+50+70	立・屈	上・下	7+7+9	4+⑪+1+1			×	「ゲージ増加」の4は、掴みの部分
仁王力（強）	→↘↓↙←+強P	11	2	29	60+60+70	立・屈	上・下	7+7+9	4+⑪+1+1			×	「ゲージ増加」の4は、掴みの部分
鬼ヤンマ（弱）	↓タメ↑+弱P	6	10	29	140(80(40))	立・屈	上・下	15(3(3))	⑪(1)	/16		○(×)	
鬼ヤンマ（中）	↓タメ↑+中P	6	17	30	160(100(40))	立・屈	上・下	15(3(3))	⑪(1)	/16		○(×)	
鬼ヤンマ（強）	↓タメ↑+強P	7	1・1・		120+60+	立・屈	上・下	19+3+	⑪+1+	/16		○	攻撃判定4ヒット中、最大2ヒットまで当たる
3段目			1		(60)+	立・屈	上・下	(3)+	(1)+	/16		×	1段目を外せば当たる
4段目			20	33	40	立・屈	上・下	3	(1)	/16		×	※1〜4段目中、2ヒットした時点でこの数値に移行
鬼ヤンマ（EX）（1・2段目）	↓タメ↑+P同時押し	5	3・1・		70+60+	立・屈	上・下	15+3+	×	/16		×	
3段目			1		60+	立・屈	上・下	3+	×	/16		×	
4段目			20	※43	30	立・屈	上・下	3	×	/16		×	
日輪掌（0度）	←タメ→+弱P	14	※1	27	50	立・屈	上	7	1	/16		○	※弾発射（15フレーム目）、判定出現は1フレーム後
日輪掌（30度）	←タメ→+中P	14	※1	25	50	立・屈	上	7	1	/16		○	※弾発射（15フレーム目）、判定出現は1フレーム後
日輪掌（50度）	←タメ→+強P	12	※1	23	60	立・屈	上	11	1	/16		○	※弾発射（13フレーム目）、判定出現は1フレーム後
日輪掌（EX）（真横）	←タメ→+P同時押し	14	※1	27	50+50	立・屈	上	7+7	×	/16		○	コマンド入力時に相手が地上にいる場合
日輪掌（EX）（斜め）	←タメ→+P同時押し	20	※1	37	50+50	立・屈	上	7+7	×	/16			コマンド入力時に相手が空中にいる場合
人柱渡り（弱）	↓↘→+弱K	27・3	3・3	※13	50+50	立	上	5+5	⑪+	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
人柱渡り（中）	↓↘→+中K	31・3	3・3	※13	60+60	立	上	5+5	⑪+	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
人柱渡り（強）	↓↘→+強K	34・3	3・3	※13	70+60	立	上	5+5	⑪+	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
人柱渡り（EX）	↓↘→+K同時押し	31・2・1	6・3・3	※13	65+65+75	立	上	5+5+5	×	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
人柱渡り（空中）（弱・中・強）	空中で↓↘→+K	8・2	※3・3・		40+40+	立	上	5+5	⑪+⑪+	/16		×	※どちらかがヒットすると次に移行
3〜4段目		2・8	1・1・	※	20+20+	立	上	0+0+	1+1	/16		×	※ボタン連打なしの場合ここで終了→13（ヒット時は2）
5ヒット目以降（最大8ヒット）	ボタン連打	8・	1・	※13	20+	立	上	0	1+	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
EX人柱渡り（空中）	空中で↓↘→+K同時押し	8・2・	※3・3・		45+45+	立	上	5+5+	×	/16		×	※どちらかがヒットすると次に移行
3〜4段目		2・8・	1・1・	※	25+25+	立	上	0+0+	×	/16		×	※ボタン連打なしの場合ここで終了→13（ヒット時は2）
5ヒット目以降（最大9ヒット）	ボタン連打	8・	1・	※13	25+	立	上	0	×	/16		×	※着地後のスキ（ヒット時は2）
鬼神力	→↘↓↙←→↘↓↙←+P後P	※67									104 (1)		※暗転50フレーム、発生後50フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
叩きつけ（弱・中・強）	〃	4・7・10	1・1・1	16・22・25	40×8+	×	×	0+	×				※仁王力コマンド場合、発生8・持続2・硬直36
引っ張返し					180			0	×				
鬼神空中地獄車	→↘↓↙←→↘↓↙←+P後空中で投												
叩き付け（弱・中・強共通）		5	4		60×3+	×	×	0+	×				
とどめ					170			0	×				
鬼神撃(きしんつい)	→↘↓↙←→↘↓↙←+P同時押し	※62	1	25	400	×	×	0	×				※暗転50フレーム、発生後62フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
夜行魂（弱・中・強）	↓↘→↓↘→+P	※78	1	19	55×4	立・屈	上・下	3（×4）	×	/16	88 (3)		※暗転50フレーム、発生後50フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
夜行大魂(やぎょうおおだま)	↓↘→↓↘→+P同時押し	※76	1	37									※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
空中ヒット時					70×n	立・屈	上・下	3×n	×	/4(8)			ゲージストックMAX時のみ発動可能。
地上ヒット時					70(×12〜13)	立・屈	上・下	3(×12〜13)	×	/4(8)			
天狗石	↓↘→↓↘→+P	※67									112 (1)		※暗転50フレーム、発生後50フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
岩（大）					40	立・屈	上・下	0	×	/16			
壁の破片（大）										/16			
その他					20	立・屈	上・下	0	×	/16			
天狗乱石(てんぐみだれいし)	↓↘→↓↘→+P同時押し	※67											※暗転50フレーム、発生後50フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
岩（大）					40	立・屈	上・下		×	/16			
壁の破片（大）										/16			
その他					20	立・屈	上・下	0	×	/16			

エレナ

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ワークスパン	立ち弱P	5	4	10	40	立・屈	上・下	5	①	×	○	○	
ネックカッター	立ち中P	6	2・3	19	40+60	立・屈	上	9+7	4+1	×	○+×	○+×	
ラウンドホップ	立ち強P	13	4	19	140	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	TC（→立ち強K）
クラウチングフロント	しゃがみ弱P	4	4	7	40	立・屈	上・下	5	1	×	○	○	
クラウチングフロント	しゃがみ中P	6	6	10	90	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	
レッグアッパー	しゃがみ強P	7	2	23	110	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	
ハンドスタンドキック	→+中P	15	4	16	100	立	上	13	④	×	×	×	
レッグアッパー	TCしゃがみ強P	6	2	27	40	立・屈	上	5	⑦	×	×	×	TC（立ち中K→）
スタンドロー	立ち弱K	3	4	6	40	立・屈	上・下	3		×			
リブブレイク	立ち中K	7	2	17	80	立・屈	上・下	7	④	×	×	×	TC（→しゃがみ強P）
ラウンドステップ	立ち強K	10・3	※3・4	11	130	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	※どちらか1ヒットのみ
クラウチングサイドロー	しゃがみ弱K	4	4	8	40	屈	下	3		×			
クラウチングサイドミドル	しゃがみ中K	8	3	13	70	屈	下	3	④	×	×	×	
ルートブレイク	しゃがみ強K	11	2	26	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
スライディング	↘+強K	12	6	24	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
ハンドスタンドウィップ	→+中K	11	8	16	80	立	上	7	④	×	×	×	
ラウンドアーチ	←+強K	12	6	12	140	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	
ラウンドステップ	TC強K	16・3	※3・4	11	60	立・屈	上	5	⑦	×	×	×	TC（立ち強P→）※どちらか1ヒットのみ
ニーアタック	ジャンプ弱P	4	10		50	立	上	7	①	×	×	×	TC（→ジャンプ中K）
ハイジャベリン	ジャンプ中P	6	5		100	立	上	13	④	×	×	×	TC（→ジャンプ強P）
ハイソバット	ジャンプ強P	※6	3		120	立	上	11	⑦	×	×	×	斜めジャンプ時は7
ジャンプキック	ジャンプ弱K	5	8		50	立	上	7	①	×	×	×	
ロージャベリン	ジャンプ中K	7	6		90	立	上	9	4	×	×	×	
オーバーヘッドキック	ジャンプ強K	9	2・4		40+110	立	上	3+13	1+7	×	×	×	
ハイソバット	TCジャンプ強P	3	4		60	立	上	3	1	×	×	×	TC（→ジャンプ中P）
ハイジャベリン	TCジャンプ中K	4	8		50	立	上	3	1	×	×	×	TC（→ジャンプ強P）
ニーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
逆立ち足払い	パーソナルアクション	18	2		5+	屈	下	0	1	×	×	×	
(逆立ち)		17	3	62	5	立	上	0	①	×	×	×	
レッグリフトスルー	投げ	2	1	※21	120	×	×	13	⑬	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
スクラッチホイール（弱）	→↓↘+弱K	6	4	※31	130	立・屈	上・下	13	7	/8		×	※着地後のスキは10
スクラッチホイール（中）	→↓↘+中K	4	3・2	※36	90+60	立・屈	上・下	13+3	7+1	/8		○+×	発生から4フレーム間は下半身無敵。※着地後のスキは10
スクラッチホイール（強）	→↓↘+強K	3	2・2・3	※40	90+40+40	立・屈	上・下	13+3+3	7+1+1	/8		○+×+×	※着地後のスキは10
スクラッチホイール（EX）	→↓↘+K同時押し	3	2・2		100+40+	立・屈	上・下	13+3+	×	/16			

			2・2	※42	40+40	立・屈	上・下	3+3	×	/16		×	発生から5フレーム間無敵。※着地後のスキは10
ライノホーン（弱）	+弱K	14・2・	2・2・		40(40)+	立・屈	上・下	3(3)+	①(①)+	/8		×	
		7	5	※14	140	立・屈	上・下	19	⑦	/8		×	※着地後のスキは7
ライノホーン（中）	+中K	18・1・	3・2・		40(40)+	立・屈	上・下	3(3)+	①(①)+	/8		×	
		7	5	※15	170	立・屈	上・下	19	⑦	/8		×	※着地後のスキは8
ライノホーン（強）	+強K	23・1・	3・2・		40(40)+	立・屈	上・下	3(3)+	①(①)+	/8		×	
		7	5	※17	160	立・屈	上・下	19	⑦	/8		×	※着地後のスキは9
ライノホーン（EX）	+K同時押し	11・1・	3・2・		45(45(40))+	立・屈	上・下	3(3)+	×	/8		×	
		6	5・3	※15	100+80	立・屈	上・下	17+3	×	/4		×	※着地後のスキは9
マレットスマッシュ（弱）	+弱P	21	6		120(80)+	立	上	13+	⑧+	/8(16)		×	
2段目			2	13	40	立	上	5	①	/16		×	
マレットスマッシュ（中）	+中P	24	5		130(90)+	立	上	13+	⑧+	/8(16)		×	
2段目			2	12	40	立	上	5	①	/16		×	
マレットスマッシュ（強）	+強P	27	4		140(100)+	立	上	13+	⑧+	/8(16)		×	
2段目			2	11	40	立	上	5	①	/16		×	
マレットスマッシュ（EX）	+P同時押し	21	2		120+	立	上	13+	×	/16		×	※発生から4フレーム間は下半身無敵
2段目			2	10	60	立	上	5	×	/16		×	
スピンサイズ（弱）	+弱K	15・19・	2・2・	※18	60+60+	立・屈	上	3+3+	⑪+①+	/16		×	※追加入力なしの場合
(3発目以降)	追加入力（弱）	16・4	4・2	42	20+20	立・屈	上	7+7	①+①	/16		×	
スピンサイズ（中）	+中K	16・23・	2・2・	※22	60+65+	立・屈	上	3+3+	⑪+①+	/16		×	※追加入力なしの場合
(3発目以降)	追加入力（中）	16・4	4・2	47	20+25	立・屈	上	7+7	①+①	/16		×	
スピンサイズ（強）	+強K	17・23・	2・2・	※24	65+65+	立・屈	上	3+3+	⑪+①+	/16		×	※追加入力なしの場合
(3発目以降)	追加入力（強）	16・4	4・2	52	25+25	立・屈	上	7+7	①+①	/16		×	
スピンサイズ（EX）	+K同時押し	10・12・12・	2・2・2・		60+60+60+	立・屈	上	3+3+3+	×	/16		×	
通常FINISH		10	2	※31	40	立・屈	上	3	×	/17			※ヒット時は20
弱追加	追加入力（弱）	16・4	4・2	42	20+20	立・屈	上	7+7	×	/16		×	追加入力によりFINISH部分が弱追加に変化
中追加	追加入力（中）	16・4	4・2	47	20+25	立・屈	上	7+7	×	/16		×	追加入力によりFINISH部分が中追加に変化
強追加	追加入力（強）	16・4	4・2	52	25+25	立・屈	上	7+7	×	/16		×	追加入力によりFINISH部分が強追加に変化
リンクステイル（弱）	+弱K	11・8	3・3	35	60、60	屈	下	3、3	⑦、⑦	/8		×	
リンクステイル（中）	+中K	14・8	3・3	33	70+60	屈	下	3+3	⑦+①	/8		×	
リンクステイル（強）	+強K	16・8・	3・3・		80+10+	屈	下	3+3+	⑦+①	/8+/4		×	
		24・7	3・3	33	10+40	屈	下	3+3	①+①	/4+/8		×	
リンクステイル（EX）	+K同時押し	10・4・14	4・4・4		80+10+10+	屈	下	3+3+3+	×	/8+/4+/4		×	
		4・18	4・6	25	10+40	屈	※下	3+5	×	/4+/8		×	※5段目のみ上・下段ブロッキング可能
スピニングビート	+K	※54・16	2・2・3・2・		(50+35)×2+	立・屈	上・下	3(×4)+	×	/8	80 (3)		※暗転50フレーム、発生後54フレーム間無敵、相手行動不能時間53フレーム
		17	3・2・3	※43	70+80(×2)	立・屈	上・下	3+3+3	×	/16			※着地後のスキは13
ブレイブダンス（以下、命中着地後）	+K	※54	15	14	120+	立・屈	上・下	0+	×	/16	104 (2)		※暗転50フレーム、発生後54フレーム間無敵、相手行動不能時間53フレーム
		8・	2・		90+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		5・	2・		90+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		6・7・	2・2・		40+40+	立・屈	上・下	0+0+	×	/16			
		5・	2・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		7・	2・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		7・	2・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		9・	3・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		11	5	※29	40	立・屈	上・下	0	×	/16			※ヒット時は17
ヒーリング	+P	※19	75	15				0			128 (1)		※暗転50フレーム、発生後58フレーム間無敵、相手行動不能時間53フレーム

豪鬼

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち弱P	3	3	5	30	立・屈	上・下	3	③	×	○	○	
ボディブロー	近距離立ち中P	5	4	10	115	立・屈	上	7	④	×	○	○	TC（→立ち強P）
アッパー	近距離立ち強P	4	4	17	135	立・屈	上	15	⑦	×	○	○	
ジャブ	遠距離立ち弱P	4	3	4	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
掌底(しょうてい)	遠距離立ち中P	5	4	9	105	立・屈	上	11	④	×	○	○	
鬼哭突き	遠距離立ち強P	8	5	22	140	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ弱P	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	③				
ジャブ	しゃがみ中P	5	4	7	95	立・屈	上・下	7	④	×			
突き上げアッパー	しゃがみ強P	5	5	19	135	立・屈	上・下	11	⑦				
頭蓋破殺	→+中P	14	1・1	22	40+50	立	上	9+7	⑤+①	×	×	×	発生後4～29フレーム目まで投げられ判定なし
鬼哭突き	TC強P	8	5	26	80	立・屈	上	3	①	×	×	×	TC（近距離立ち中P→）
膝蹴り	近距離立ち中K	4	5	11	115	立・屈	上	9	④	×			
鉈斬（しざん）	近距離立ち強K	5・7	3・5	19	120+80(40)	立・屈(立)	上	13+11(7)	④+④	×	×	×	
ローキック	立ち弱K	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
横蹴り	遠距離立ち中K	5	5	17	95	立・屈	上	7	④	×	×	×	
回し蹴り	遠距離立ち強K	9	5	20	145	立・屈	上	11	⑦	×	×	×	
キック	しゃがみ弱K	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
くるぶしキック	しゃがみ中K	6	5	16	90	屈	下	3	④	×	○	○	
足払い	しゃがみ強K	7	5	25	135	屈	下	3	⑦	×	×	×	
肘落とし	垂直ジャンプ弱P	4	着地まで		50	立	上	5	③	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中P	5	5		90	立	上	9	④	×	×	×	
水平チョップ	垂直ジャンプ強P	6	3		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
膝蹴り	垂直ジャンプ弱K	4	19		40	立	上	5	①	×	×	×	
前蹴り	垂直ジャンプ中K	5	6		80	立	上	7	④	×	×	×	
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強K	6	5		120	立	上	11	⑦	×	×	×	
肘落とし	斜めジャンプ弱P	4	着地まで		40	立	上	5	①	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ中P	5	5		90	立	上	9	④	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強P	6	4		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
膝蹴り	斜めジャンプ弱K	4	10		40	立	上	5	①	×	×	×	
飛び足刀	斜めジャンプ中K	5	6		80	立	上	7	④	×	×	×	
飛び足刀	斜めジャンプ強K	6	4		120	立	上	11	⑦	×	×	×	
天魔空刃脚	前方ジャンプ中↓+中K	8	着地まで	※3	90	立	上	11	④				※着地後のスキ
ストレート	リープアタック	15	8	7	40	立	上	3	①	×	×	×	
気合	パーソナルアクション		66		0	×	×	×	別表参照	×	×	×	
背負い投げ	レバー中立or→入れ投げ	2	1	※21	110	×	×	9	[illegible]				※投げ失敗時の数値
巴投げ	レバー←入れ投げ	2	1	※21	110	×	×	15	[illegible]				※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
豪波動拳（弱/中/強）	+P	7	※1	38	60	立・屈	上	3	②	/16			※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後
豪昇龍拳（弱）	+弱P	3	14	26	130(100)	立・屈	上・下	11(9)	⑪	/8			発生後5フレーム間無敵（後半2フレームは上半身のみ）
豪昇龍拳（中）	+中P	2	2・5	41	100+50	立・屈	上・下	11+3	⑪+①	/8		[illegible]	発生後4フレーム間無敵（後半2フレームは上半身のみ）
豪昇龍拳（強）	+強P	1	2・2・19	35	60+60+60	立・屈	上・下	11+3+3	⑪+①+①	/8		[illegible]	発生後5フレーム間無敵（後半2フレームは上半身のみ）
阿修羅閃空（遠/近）	+P・P(K・K)	20	46/30	9									発生後、遠・近→66・50フレーム間無敵
斬空波動拳（弱/中/強）	ジャンプ中+P	11	※1	※7	60	立・屈	上	3	②	/16		○	※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後　※着地後のスキ
竜巻斬空脚（弱）	+弱K	11	2	17	100	立・屈	上	7	⑫	/16		×	
竜巻斬空脚（中）	+中K	2・	2・		90+	立・屈	上	7+	⑪+	/8		○	
		7・1・2・1	2(×4)	16	30(×4)	立・屈	上	3(×4)	①(×4)	/16		×	
竜巻斬空脚（強）	+強K	2・	2・		90+	立・屈	上	7	⑪+	/8		○	数値はヒット状況により変化
		7・(1・2)×3・1	2(×8)	10	30(×8)	立・屈	上	3(×8)	1(×8)	/16		×	数値はヒット状況により変化
灼熱波動拳（弱）	+弱P	13	※1	42	50	立・屈	上	3	②	/16			※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後
灼熱波動拳（中）	+中P	17	※1	43	50+50	立・屈	上	3+3	②	/16			※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後
灼熱波動拳（強）	+強P	21	※1	44	50+50+50	立・屈	上	3+3+3	②	/16		○	※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後
空中竜巻斬空脚（弱）	ジャンプ中+弱K	5・2	2・1	※9	80×2	立	上	3+5	⑪+1	/16			※着地後のスキ
空中竜巻斬空脚（中）	ジャンプ中+中K	5・2×3	(2・1)×2	※9	80×4	立	上	(3+5)×2	(⑪+1)×2	/16			※着地後のスキ
空中竜巻斬空脚（強）	ジャンプ中+強K	5・2×7	(2・1)×4	※9	80×8	立	上	(3+5)×4	(⑪+1)×4	/16		○	※着地後のスキ
百鬼襲	+K		※36										※追加コマンド受付→17～35フレーム目の間
・百鬼豪斬	追加入力なし	4	15	13	100	屈	下	3	⑦	/8		×	
・百鬼豪衝	P	10	3	※17	130	立	上	13	⑦	/8		×	※着地後のスキ
・百鬼豪刃	K	9	着地まで	※3	100	立・屈	上	11	⑦	/8		×	※着地後のスキ
・百鬼豪砕	弱P+弱K	3	2	※17	110	×	×	15	[illegible]			×	※着地後のスキ（失敗時）
滅殺豪波動	+P	※58	1	49	55×5+60	立・屈	上	0	×	/16	112 (2)		※暗転56フレーム、発生後56フレーム間無敵、相手行動不能時間56フレーム
天魔豪斬空	空中で+P	※57	1	※13	60×5+80	立・屈	上	0	×	/16			※暗転50フレーム、発生後57フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム　※着地後のスキ
滅殺豪昇龍	+P												
1回目		※51・	2・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/8	112 (2)		※暗転50フレーム、57フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
			4・		40+	立・屈	上・下	3+	×	/16			
2回目		13・	2・		40+	立・屈	上・下	0+	×	/8			
			4・		50+	立・屈	上・下	3+	×	/16			
3回目		15・	2・		120+	立・屈	上・下	9+	×	/8			
			2・		110+	立・屈	上・下	5+	×	/16			
			8	※37	100	立・屈	上・下	5		/16			※しゃがみ着地時は34
滅殺豪螺旋	+K										112 (2)		
ヒザ部分		※54・	2・		70+	立・屈	上・下	0	×	/8			※暗転50フレーム、発生後56フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
回転中		2・3(×8)・	2・		40(×9)+	立・屈	上・下	0	×	/16			※数値は相手方向の攻撃判定のもの
FINISH		2	1	51	130	立・屈	上・下	0	×	/16			
滅殺豪螺旋	空中で+K												※数値は相手方向の攻撃判定のもの
1段目		※59・	1・		60+	立・屈	上・下	0	×	/8			※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
回転中		1(×3)・	1(×3)・		55(×3)+	立・屈	上・下	0	×	/8			
回転中		1・	1・		70+	立・屈	上・下	0	×	/8			
回転中		1(×4)・	1(×4)・		40(×4)+	立・屈	上・下	0	×	/16			

(回転中・後)		1(×3)・	1(×3)・		60(×3)+	立・屈	上・下	0	×	/8			正方向でヒットしたときは当たらない部分
(回転中・後)		1・	1・		40+	立・屈	上・下	0	×	/8			正方向でヒットしたときは当たらない部分
(回転中・後)		1(×4)・	1(×4)・		40(×4)+	立・屈	上・下	0	×	/16			正方向でヒットしたときは当たらない部分
FINISH		2	3	※9	130	立・屈	上・下	0	×	/16			※着地後のスキ
瞬獄殺	弱P 弱P → 弱K 強P	※51	38	2	490	×	×	0	×				※暗転50フレーム。発生後55フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
金剛國裂斬	↓↓↓+P同時押し	※74	6	※58	370(300)	立・屈	×	15(15)	×	/4			※暗転58フレーム。発生後78フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム　※衝撃波発生後のスキ
衝撃波部分		6	1・2・2・		55+55+40+	立・屈	上・下	3+3+3+	×	/8			
			2・2・2・		55+55+40+	立・屈	上・下	3+3+3+	×	/8			
			2・2・2		40+40+40	立・屈	上・下	3+3+3	×	/8			

ケン

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち弱P	3	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
ボディブロー	近距離立ち中P	4	4	10	100	立・屈	上	7	④	×	○	○	TC（→立ち強P）
アッパー	近距離立ち強P	6	3	15	130	立・屈	上	15	⑦	×	○	○	
ジャブ	遠距離立ち弱P	5	3	4	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
正拳突き	遠距離立ち中P	6	3	10	90	立・屈	上	11	④	×	×	×	
フック	遠距離立ち強P	9	3	15	130	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ弱P	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中P	5	4	7	90	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	
突き上げアッパー	しゃがみ強P	7	5	17	130	立・屈	上・下	13	⑦	×	○	○	
アッパー	TC強P	3	3	15	60	立・屈	上	5	①	×	○	○	TC（近距離立ち中P→）
ローキック	立ち弱K	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
鎌払い蹴り	立ち中K	8	7	16	110	立・屈	上	15	④	×	×	×	発生後12フレーム間ボタン押しっぱなしで、かかと割りへ移行
一文字蹴り	立ち強K	11	6	19	150	立・屈	上	11	⑦	×	×	×	
キック	しゃがみ弱K	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
くるぶしキック	しゃがみ中K	6	5	17	85	屈	下	3	④	×	○	○	
足払い	しゃがみ強K	6	5	26	130	屈	下	3	⑦	×	×	×	
踏み込み前蹴り	→+中K	16	4	15	80	立・屈	上	7	⑦	×	×	×	
稲妻かかと割り	立ち中K押しっぱなし	25	2・2	10	60+80	立	上	7+7	⑤+①	×	×	×	
稲妻かかと割り	→+中K	18	2・2	10	60+80	立	上	7+7	⑤+①	×	×	×	
疾風かかと落とし	→+強K	30	5	※14	120(80)	立	上	11(9)	7(1)	×	×	×	14フレーム目にボタンが押されているとフェイントへ移行　※空振り時18
肘落とし	垂直ジャンプ弱P	5	着地まで		60	立	上	7	①	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中P	6	5		100	立	上	11	④	×	×	×	
水平チョップ	垂直ジャンプ強P	7	3		130	立	上	15	⑦	×	×	×	
膝蹴り	垂直ジャンプ弱K	5	19		50	立	上	7	①	×	×	×	
前蹴り	垂直ジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強K	7	5		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
肘落とし	斜めジャンプ弱P	4	着地まで		50	立	上	7	①	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ中P	5	5		100	立	上	11	④	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強P	6	4		130	立	上	15	⑦	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ弱K	4	10		50	立	上	5	①	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ強K	6	4		125	立	上	13	⑦	×	×	×	
ストレート	リープアタック	15	8	7	40	立	上	3	①	×	×	×	
挑発	パーソナルアクション	15・9	1・1	27	5+5	立・屈	上・下	3+3	①	×	×	×	
背負い投げ	レバー→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	9	⑭	×	×	×	※投げ失敗時の数値
地獄車	レバー←入れ投げ	2	1	※21	110	×	×	15	⑭	×	×	×	※投げ失敗時の数値
膝蹴り	レバー中立投げ	2	1	※21	40(×6)	×	×	3(×6)	①(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
波動拳（弱）	↓↘→+弱P	10	※1	38	60	立・屈	上	3	②	/16		○	※弾発射（11フレーム目）、判定出現は1フレーム後
波動拳（中）	↓↘→+中P	10	※1	38	60	立・屈	上	3	②	/16		○	※弾発射（11フレーム目）、判定出現は1フレーム後
波動拳（強）	↓↘→+強P	10	※1	38	60	立・屈	上	3	②	/16		○	※弾発射（11フレーム目）、判定出現は1フレーム後
波動拳（EX）	↓↘→+P同時押し	10	※1	38	60+60	立・屈	上	3+3	×	/16		○	※弾発射（11フレーム目）、判定出現は1フレーム後
昇龍拳（弱）	→↓↘+弱P	2	8	26	150(100,60))	立・屈	上・下	11	⑪	/8(16)		○	発生後4フレーム間、上半身無敵
昇龍拳（中）	→↓↘+中P	3	2		110+	立・屈	上・下	11+	⑪+	/8		○	発生後5フレーム間、上半身無敵
			12	28	55(50)	立・屈	上・下	5	①	/8(16)		×	
昇龍拳（強）	→↓↘+強P	3・	2・		80+	立・屈	上・下	11+	⑪+	/8		○	発生後7フレーム間無敵（内、後半4フレームは上半身無敵）
			2・		60+	立・屈	上・下	3+	①	/8		○	
			17	32	50(50)	立・屈	上・下	3	①	/16		×	
昇龍拳（EX）	→↓↘+P同時押し	1・	2・		80+	立・屈	上・下	11+	×	/8		○	発生後5フレーム間は無敵
			2・		50+	立・屈	上・下	3+	×	/8		○	
			2・14	38	40+40	立・屈	上・下	3+3	×	/8+/16		×	
竜巻旋風脚（弱）	↓↙←+弱K	6・14	2・3	14	80+30	立・屈	上	7+3	⑦+①	/8+/16		○+×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
竜巻旋風脚（中）（ヒザ）	↓↙←+中K	6・	2・		60+	立・屈	上	7+	⑦+	/8		○	
（回転）		4・8・8	2・2・2	15	30+30+30	立・屈	上	3+3+3	1+1+1	/16		×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
竜巻旋風脚（強）（ヒザ）	↓↙←+強K	6	2・		60+	立・屈	上	7	⑦+	/8		○	
（回転）		5・8・8・8	2・2・2・2	15	30(×4)	立・屈	上	3(×4)	1+1+1+1	/16		×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
竜巻旋風脚（EX）（ヒザ）	↓↙←+K同時押し	4・	2・		60+	立・屈	上	7+	×	/8			
（回転前当たり）		5・6・6・6	2・2・2・2		35(×4)	立・屈	上	3(×4)	×	/16		×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
（回転後当たり）		6	2	13	30	立・屈	上	3	×	/16		×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
空中竜巻旋風脚（弱）	空中で↓↙←+弱K	7・2・4・2	1(×4)	※12	80(×4)	立・屈	上	(5+5)×2	(①+1)×2	/16		×	※着地後の数値
空中竜巻旋風脚（中）	空中で↓↙←+中K	※	1(×6)	※12	80(×6)	立・屈	上	(5+5)×3	(①+1)×3	/16		×	※7・2・4・2・4・2　※着地後の数値
空中竜巻旋風脚（強）	空中で↓↙←+強K	※	1(×8)	※12	80(×8)	立・屈	上	(5+5)×4	(①+1)×4	/16		×	※7・2・4・2・4・2・4・2　※着地後の数値
空中竜巻旋風脚（EX）	空中で↓↙←+K同時押し	6・2(×9)	1(×10)	※12	80(×10)	立・屈	上	(5+5)×5	×	/16		×	※着地後の数値
昇龍裂破（1段目）	↓↘→↓↘→+P	※51	1		80+	立・屈	上・下	0+	×	/8	112（2）		※暗転50フレーム。発生後57フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
2～3段目			2・3・		50+60+	立・屈	上・下	0+0+	×	/8			
4段目		9	1		70+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
5～6段目			2・9・		40+40+	立・屈	上・下	0+0+	×	/16			
7～8段目		11	2・2・		40+40+	立・屈	上・下	3+3+	×	/16			
9～12段目			3(×4)	※11	40(×4)	立・屈	上・下	5(×3)+3	×	/16			※しゃがみ着地時9
神龍拳	↓↘→↓↘→+K（連打）	※52	2・2・6		85+85+65	立・屈	上・下	0+	×	/4+/4+/8	104（1）		※暗転50フレーム。発生後58フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
連打による追加（1）			4		65+	立・屈	上・下	0+	×	/8			連打による追加（1）～（4）が最大3回ループする
連打による追加（2）			2		25+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
連打による追加（3）			2		25+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
連打による追加（4）			2		65+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
通常当たらない攻撃判定			2	※6）	40	立・屈	上・下	0	×	/16			※しゃがみ着地時9
疾風迅雷脚（地上乱舞1段目）	↓↘→↓↘→+K	※52・	2・		80+	立・屈	上	7+	×	/8	80（3）		※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
地上乱舞2～3段目		8・9	2・2・		40+40+	立・屈	上	3+3+	×	/8			
地上乱舞4～5段目		11・10・	2・1・	※27	50+40+	立・屈	上	3+3+	×	/8+/16			※5段目がヒットしなかった場合の数値
上昇竜巻旋風脚		4・5・5・	1(×3)		30×3+	立・屈	上	0(×3)+	×	/16			数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
上昇竜巻旋風脚		5	1		50	立・屈	上	3	×	/16			数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
通常当たらない攻撃判定				※9	30(×6)	立・屈	上	7(0)×6	×	/16			竜巻旋風脚下降部分、※着地後のスキ、しゃがみ着地時は6

ショーン

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ボディブロー	近距離立ち中P	4	5	10	90	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC（→立ち強K）
アッパー	近距離立ち強P	5	5	15	120	立・屈	上	13	⑦	×	○	○	TC（→→+強P）
ジャブ	立ち弱P	3	2	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ストレート	遠距離立ち中P	5	4	13	80	立・屈	上	11	④	×	×	×	
ルーキーフック	遠距離立ち強P	9	4	19	120(100)	立・屈	上	11	④	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ弱P	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中P	5	4	7	80	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	
突き上げアッパー	しゃがみ強P	7	5	17	120	立・屈	上・下	13	⑦	×	○	○	
ショーンパチキ	TC→+強P	20	2・5	※22	50+60	立	上	5+3	⑤+①	×	×	×	TC（近距離立ち強P→）　※空振り時25
ショーンパチキ	→+強P	21	2・5	※22	60+80	立	上	7+7	⑦+①	×	×	×	※空振り時25
ニーキック	近距離立ち強K	5	5	10	145	立・屈	上	11	⑦	×	○	○	
ローキック	立ち弱K	4	4	7	30	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
ケンセイキック	立ち中K	6	4	15	90	立・屈	上・下	5	④	×	×	×	
マスターズキック	遠距離立ち強K	7	4	26	120(100)	立・屈	上	11(9)	④	×	×	×	
キック	しゃがみ弱K	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
クルブシキック	しゃがみ中K	7	5	17	70	屈	下	3	④	×	○	○	
アシバライ	しゃがみ強K	8	5	26	120	屈	下	3	⑦	×	×	×	
カマバライキック	TC強K	3	5	13	50	立・屈	上	3	①	×	×	×	TC（近距離立ち中P→）
ローリングソバット	→+強K	15	5	18	90(70)	立・屈	上	9	④	×	×	×	
エルボーアタック	垂直ジャンプ弱P	5	着地まで		40	立	上	7	①	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中P	6	5		90	立	上	11	④	×	×	×	
チョップ	垂直ジャンプ強P	7	3		130	立	上	15	⑦	×	×	×	
ジャンプニー	垂直ジャンプ弱K	5	19		50	立	上	7	①	×	×	×	
フロントキック	垂直ジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
ラウンドキック	垂直ジャンプ強K	7	5		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
エルボーアタック	斜めジャンプ弱P	4	着地まで		50	立	上	7	①	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ中P	5	5		90	立	上	9	④	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強P	6	4		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
ジャンプニー	斜めジャンプ弱K	4	10		50	立	上	5	①	×	×	×	
ジャンプキック	斜めジャンプ中K	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ジャンプキック	斜めジャンプ強K	6	4		110	立	上	13	7	×	×	×	
ストレート	リープアタック	15	8	7	40	立	上	3	1	×	×	×	
ボールを投げる	パーソナルアクション	30	1	20	5	立・屈	上・下	×	15	×	×	×	ボール投げ成功時の数値
セオイスルー	レバー中立or→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	11	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値
トモエスルー	レバー←入れ投げ	2	1	※21	140	×	×	5	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
リュウビキャク（弱）	↓↙←+弱K	25	8	15	120	立	上	19	11	/8		×	
リュウビキャク（中）	↓↙←+中K	25	8	15	120	立	上	19	11	/8		×	
リュウビキャク（強）	↓↙←+強K	25	8	15	120	立	上	19	11	/8		×	
リュウビキャク（EX）	↓↙←+K同時押し	27	2・2・		60+70+	立	上	7+7+	×	/16+/16+		×	
			2	15	70	立	上	7	×	/8		×	
トルネード（弱）	↓↘→+弱K	11・4	2・2	21	50+50	立・屈	上	5+5	10+1	/8+/16		×	
トルネード（中）	↓↘→+中K	14・	4・		50+	立・屈	上	5+	10+	/8		×	
		6・8	2・2	21	50+50	立・屈	上	5+5	1+1	/16		×	
トルネード（強）	↓↘→+強K	16・	3・		50+	立・屈	上	5+	10+	/8		×	
		8・6・6	4・4・2	21	40+40+40	立・屈	上	5+5+5	1+1+1	/16		×	
トルネード（EX）	↓↘→+K同時押し	9・	2・		60+	立・屈	上	9+	×	/8		×	
		8・6・6	3・4・2	17	40+40+40	立・屈	上	5+5+5	×	/16		×	
ショーンタックル（弱/中/強）	←↙↓↘→+P（押し続け）	18/22/26	2	※28	100+80	屈	下	11+7	4+2	×		×	ボタンチェック（17/21/25）フレーム目　※失敗時
ショーンタックル（EX）	←↙↓↘→+P同時押し（続け）	28	2		(40×4)+	屈	下	7(×4)+	×	×		×	ボタンチェック27フレーム目.
				※26	100	屈	下	7	×	×		×	※失敗時
ドラゴンスマッシュ（弱）	→↓↘+弱P	5	※6	36	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	4	/8		○	※前半3フレーム間、腕より上無敵（投げられ判定あり）
ドラゴンスマッシュ（中）	→↓↘+中P	7	※8	39	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	4	/8		○	※前半2フレーム間、肩より上無敵（投げられ判定あり）
ドラゴンスマッシュ（強）	→↓↘+強P	9	※9	42	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	4	/8		○	※前半2フレーム間、肩より上無敵（投げられ判定あり）
ドラゴンスマッシュ（EX）	→↓↘+P同時押し	8・	1・11	42	90+90(60)	立・屈	上・下	11+7	×+×	/8+/16		○+×	発生中無敵、持続中、肩より上無敵
前転（弱）	↓↙←+弱P	2	※17	9									※投げられ判定、押し判定なし
前転（中）	↓↙←+中P	2	※27	9									※投げられ判定、押し判定なし
前転（強）	↓↙←+強P	2	※41	9									※投げられ判定、押し判定なし
ハドウバースト	↓↘→↓↘→+P	※52	1	61	220	立・屈	上	9	×	/16	72 (3)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+P	※51	2・7・		80+50+	立・屈	上・下	0+	×	/4+/8	96 (2)		※暗転50フレーム、発生後60フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
		18・	※2・2・2・		35+35+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			※数値は最大ヒット時のもの
連打(ループ3回)			1・1・1・		40+40+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			計9HIT
			6・6	36	40+40	立・屈	上・下	0	×	/16			
ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+P	※52	14・5・1・	※53	20+40+60+	立・屈	上・下	0+	×	8	120 (1)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※失敗時の数値
殴り部分		6・7・8・	1・2・2・		60+60+60+	立・屈	上・下	3+3+3+	×				1段目がヒットしないと、2段目以降は出ない
トルネード部分		5・3・	2・2・		60+60+	立・屈	上・下	3+3+	×				
		5・3・	2・2・		60+60+	立・屈	上・下	3+0+	×				
リュウビキャク部分		9	4・5	22	60+100	立・屈	上	19+3	×				

ネクロ

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ネイルスティック	立ち弱P	5	1	6	30	立・屈	上・下	3	1	○			
フック	立ち中P	8	1	12	50	立・屈	上	11	4	×	×	○	
ネクロストレート	立ち強P	15	1	28	100	立・屈	上	11	7	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ弱P	6	1	4	30	立・屈	上・下	3	1	×	○	○	
アンチ・エア　パンチ	しゃがみ中P	8	1	12	60	立・屈	上・下	7	4				
ウィップストレート	しゃがみ強P	16	1	22	90	立・屈	上・下	5	7	×	×	×	
エルボー	→+弱P	3	1	6	50	立・屈	上・下	5	1	×	○	○	
エルボー	→+中P	4	2	10	70	立・屈	上	11	4	×	○	○	
ネクロアッパー	→+強P	11	4	15	130	立・屈	上・下	15	7	×	×	×	
エルボーキャノン	←+強P	9	1	14	140	立・屈	上・下	11	7	×	×	×	
フック	TC中P	5	1	15	50	立・屈	上	11	4	×	×		TC（→+弱K→）
キック	立ち弱K	4	1	8	40	立・屈	上・下	5	1	×			
ネクロキック	立ち中K	9	1	14	70	立・屈	上・下	3	4	×	×	×	
ラウンドハイキック	立ち強K	18	1	24	110	立・屈	上	13	7	×	×	×	
クラウチングキック	しゃがみ弱K	6	1	8	35	屈	下	3	1	×			
レッグブレーカー	しゃがみ中K	12	1	17	60	屈	下	3	4	×	×	×	
クラウチングラウンドキック	しゃがみ強K	13	1	27	100	屈	下	3	7	×	×	×	
ニーダガー	→+弱K	3	2	7	45	立・屈	上・下	7	1	○			TC（→・立ち中P）
ニーアタック	→+中K	5	1	10	80	立・屈	上	13	4	×			
ニーミサイル	→+強K	12	1	16	140	立・屈	上	17	7	×	×	×	
ネイルスティック	垂直ジャンプ弱P	5	6		30	立	上	7	1	×	×	×	
ネイルスピア	垂直ジャンプ中P	8	1		70	立	上	11	4	×	×	×	
フライングクロスチョップ	垂直ジャンプ強P	13	2		100	立	上	15	7	×	×	×	
フライングニー	垂直ジャンプ弱K	2	15		30	立	上	5	1	×	×	×	
ネクロハイキック	垂直ジャンプ中K	10	4		70	立	上	9	4	×	×	×	
ラウンドキック	垂直ジャンプ強K	15	4		120	立	上	13	7	×	×	×	
フィンガーアタック	斜めジャンプ弱P	4	14		40	立	上	7	1	×	×	×	
フィンガージャベリン	斜めジャンプ中P	9	1		80	立	上	11	4	×	×	×	
フライングクロスチョップ	斜めジャンプ強P	13	2		100	立	上	15	7	×	×	×	
フライングニー	斜めジャンプ弱K	2	15		30	立	上	5	1	×	×	×	
ネクロハイキック	斜めジャンプ中K	10	4		70	立	上	9	4	×	×	×	
ラウンドキック	斜めジャンプ強K	15	4		120	立	上	13	7	×	×	×	
ドリルキック30度	ジャンプ中↓要素+弱K	9	着地まで		50+15	立・屈	上・下	3+3	5+1	×	×	×	1ヒットしたら6フレーム後に再び攻撃判定が発生　最大2ヒット
ドリルキック45度	ジャンプ中↓要素+中K	9	着地まで		60+20	立・屈	上・下	3+3	5+1	×	×	×	1ヒットしたら6フレーム後に再び攻撃判定が発生　最大2ヒット
ドリルキック80度	ジャンプ中↓要素+強K	9	着地まで		80+20	立・屈	上・下	5+5	5+1	×	×	×	1ヒットしたら6フレーム後に再び攻撃判定が発生　最大2ヒット
フィンガーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
占を出す	パーソナルアクション	21	4・2	23	5(×2)	立・屈	上・下	0	別表参照	×	×	×	ボタン押し続けで、発生の後※4フレームと持続時間がループ
ショルダーアタック	レバー中立or→入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	13	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値
フランケンシュタイナー	レバー←入れ投げ	2	1	※21	100	×	×	19	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値
ジャーマンスープレックス	背後投げ	2	1	※21	200	×	×	11	11	×	×	×	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
電磁ブラスト（弱）	↓↘→+弱P（連打）	6・	2・	※16	60+	立・屈	上	9+	7+	/4		○	※ヒット時は7、最大1ヒット
2段目以降（連打停止までループ）		3	2	※16	60	立・屈	上(上)	5+	1	/4		○	※ヒット時は7、最大1ヒット
電磁ブラスト（中）	↓↘→+中P（連打）	8・	2・		60+	立・屈	上	9+	7+	/4		○	
2段目以降（最大10回までループ）		2・2	2・2	33	各60	立・屈	上(上)	5+	1	4			最大3ヒット
電磁ブラスト（強）	↓↘→+強P（連打）	10・	2・		60+	立・屈	上	9+	7+	4			
2段目以降（最大10回までループ）			2(×4)	35	各60	立・屈	上(上)	5+	1	4			最大5ヒット
スネークファング（弱）	←↙↓↘→+弱K	12	1	28	140	屈	×	11	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
スネークファング（中）	←↙↓↘→+中K	12	1	30	150	屈	×	13	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
スネークファング（強）	←↙↓↘→+強K	12	1	32	160	屈	×	15	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
ジャーマンスープレックス（弱）	相手の背後で←↙↓↘→+弱K	12	1	28	200	屈	×	11	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
ジャーマンスープレックス（中）	相手の背後で←↙↓↘→+中K	12	1	30	240	屈	×	13	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
ジャーマンスープレックス（強）	相手の背後で←↙↓↘→+強K	12	1	32	280	屈	×	15	4+11			×	ゲージ増加の4は、掴みの部分
トルネイドフック（弱）	←↙↓↘→+弱P	6・7	4・4	13	50+70	立・屈	上	7+5(7)	4+1	/16		×+	
トルネイドフック（中）	←↙↓↘→+中P	10・9	3・4	18	50+80	立・屈	上	7+5(7)	4+1	16		×+	
トルネイドフック（強）	←↙↓↘→+強P	17・12・	4・3・		50+50+	立・屈	上	7+7+	4+1+	/16		×	
		9	4	※19	80(50)	立・屈	上	5	1	16			※空振り時の数値　ヒット時→17、ガード時→34
トルネイドフック（EX）	←↙↓↘→+P同時押し	8・9・7・	4・3・3・		50+50+50+	立・屈	上	3+3+3+	×	16			
		7・8	3・4	※23	50+50	立・屈	上	3+3	×	16		×+	※ヒット時は21
フライングバイパー（弱）	↓↙←+弱P	26	5	※17	120	立	上	11	7	16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始　※着地後のスキは10
フライングバイパー（中）	↓↙←+中P	26	6	※15	140	立	上	11	7	/16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始、※着地後のスキは10
フライングバイパー（強）	↓↙←+強P	28	7	※14	160	立	上	11	7	/16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始、※着地後のスキは10
フライングバイパー（EX）	↓↙←+P同時押し	24・4	5　4	※10	80+120	立	上	11+3	×	16		×	※1段目空振り時は2段目が発生せず　硬直時間は14
ライジングコブラ（弱）	↓↙←+弱K	23	4	17	130	立	上	7	11	/16		×	
ライジングコブラ（中）	↓↙←+中K	25	4	17	150	立	上	9	11	/16		×	
ライジングコブラ（強）	↓↙←+強K	27	4	17	170	立	上	11	11	/16		×	
ライジングコブラ（EX）	↓↙←+K同時押し	25	2・2	17	100+110	立	上	11+3	×	/16		×	
超電磁ストーム（1段目）	↓↘→↓↘→+P（連打）	※58	4・		160+	立・屈	上・下	0+	×	16	88 (1)		※暗転50フレーム、発生後58フレーム間無敵、相手行動不能時間56フレーム
2～3段目			3・3・		30+40+	立・屈	上・下	0+	×	0+/16			
連打部分（最大4ループ）			3・3・		40+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16(0)			
最後のふっとび			8	22	20	立・屈	上・下	0	×				
スラムダンス	↓↘→↓↘→+P	※53	6	※8							104 (1)		※暗転50フレーム、発生後53フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※失敗時の数値
ジャーマンスープレックス部分					120+120+	×	×	7+7+	×				
フランケンシュタイナー部分					260	×	×	7	×				
エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+K	※53・7・9	1・1・1	39	100+100+95	屈	下	9+9+9	×	/8	72 (2)		※暗転50フレーム、発生後53フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム

ヒューゴー

通常技・特殊技

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
地獄突き	立ち弱P	4	4	8	35	立・屈	上・下	5	1	○	×	×	
スパン	立ち中P	10	7	※12	120	立・屈	上	13	4	×	×	×	※ヒット時は8
エルボー	立ち強P	16	7	15	170	立	上	21	7	×	×	×	
地獄突き	しゃがみ弱P	4	3	8	30	立・屈	上・下	3	1	○	○		
地獄突き	しゃがみ中P	7	5	12	90	立・屈	上・下	3	4	×	×	×	
ダイビングヘッドバット	しゃがみ強P	13	10	※37	110(100)	立・屈	上・下	13(11)	7	×	×	×	※起き上がり方が「立ち振り向き」時は23

ハンマーフック	→+強P	14	4	※33	160	立・屈	上	21	⑦	×	×	×	※ヒット時は31
ローキック	立ち弱K	5	4	9	50	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
アンクルキック	立ち中K	9・14	2・4	※23	70+50	立・屈(立)	上	9+5	⑤+①	×	×	×	※ヒット時は20
ドロップキック	立ち強K（レバー入れ）	21	8	※28	150	立	上	19	⑦	×	×	×	※レバー入れ時は27、硬直中に相手が背後に回った場合は25
クラウチングキック	しゃがみ弱K	3	3	7	40	屈	下	3	①	×	○	○	
クラウチングキック	しゃがみ中K	8	5	17	100	屈	下	3	④	×	×	×	
ヒッププレス	しゃがみ強K	11	23	※	170	立・屈	上・下	13	⑦	×	×	×	※起き上がり方によって24～38の間で可変
ヒッププレス(中段)					150	立	上	9	⑦				発生後24フレーム目から攻撃属性が中段に変化
フライングチョップ	ジャンプ弱P	3	11		40	立	上	9	①	×	×	×	
フライングチョップ	ジャンプ中P	6	8		100	立	上	13	④	×	×	×	
フライングハンマー	ジャンプ強P	11	5		150	立	上	17	⑦	×	×	×	
ニーアタック	ジャンプ弱K	3	16		60	立	上	7	①	×	×	×	
ニーアタック	ジャンプ中K	5	7		100	立	上	11	④	×	×	×	
ドロップキック	ジャンプ強K	11	7		130	立	上	15	⑦	×	×	×	
ボディプレス	垂直or前方ジャンプ中↓要素+強P	9	※着地まで		100	立	上	17	⑦	×	×	×	※ボタンを押すタイミングによって可変
ニーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
威嚇	パーソナルアクション				0			×	別表参照	×	×	×	
ボディスラム	レバー入れ投げ	2	1	※21	160	×	×	13	⑪				※投げ失敗時の数値
ネックハンギングツリー	レバー中立投げ	2	1	※21	30(×8)	×	×	5(×8)	①(×8)				※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ	SAC	備考
シュートダウンバックブリーカー（弱）	→↓↘+弱K	5	9	※30	180	×	×	15	④+⑪			×	※しゃがみ着地時27
シュートダウンバックブリーカー（中）	→↓↘+中K	17	10	※25	200	×	×	15	④+⑪			×	※しゃがみ着地時22
シュートダウンバックブリーカー（強）	→↓↘+強K	12	12	※29	220	×	×	15	④+⑪			×	※しゃがみ着地時26
ムーンサルトプレス（弱）	レバー1回転+弱P	2	2	36	240	×	×	19	④+⑪			×	
ムーンサルトプレス（中）	レバー1回転+中P	2	2	36	255	×	×	19	④+⑪			×	
ムーンサルトプレス（強）	レバー1回転+強P	2	2	36	280	×	×	19	④+⑪			×	
ジャイアントパームボンバー（弱）	↓↙←+弱P	17	2	9	110	立・屈	上	15	⑭	/8		○	弾消し効果あり
ジャイアントパームボンバー（中）	↓↙←+中P	19	2	7	125	立・屈	上	17	⑭	/8		○	弾消し効果あり
ジャイアントパームボンバー（強）	↓↙←+強P	22	2	6	140	立・屈	上	19	⑭	/8		○	弾消し効果あり
ジャイアントパームボンバー（EX）	↓↙←+P同時押し	22・1・	1・1・		20+60+	立・屈	上	3+3+	×	/16		○	弾消し効果あり
		1	1	10	140	立・屈	上	9	×	/8		○	
モンスターラリアット（弱）	↓↘→+弱K	11	5	※	150	立・屈	上	11	⑫	/8		×	※持続時間中のヒットした時間帯により、21～25の間で変化
モンスターラリアット（中）	↓↘→+中K	15	5	※	160	立・屈	上	13	⑫	/8		×	※持続時間中のヒットした時間帯により、23～27の間で変化
モンスターラリアット（強）	↓↘→+強K	24	5	※	170	立・屈	上	15	⑫	/8		×	※持続時間中のヒットした時間帯により、24～28の間で変化
EXモンスターラリアット（近距離）	↓↘→+K同時押し	※6～26	6	※	140	立・屈	上	13	×	/8		×	※発生はボタンを押す時間の長さで可変。 ※31～35の間で変化
EXモンスターラリアット（中距離）					160	立・屈	上	15	×	/8		×	
EXモンスターラリアット（遠距離）					180	立・屈	上	17	×	/8		×	
ウルトラスルー（弱）	→↘↓↙←+弱K	7	2	36	70	×	×	7	④+⑫			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
ウルトラスルー（中）	→↘↓↙←+中K	7	2	36	70	×	×	7	④+⑫			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
ウルトラスルー（強）	→↘↓↙←+強K	7	2	36	70	×	×	7	④+⑫			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
ミートスカッシャー（弱）	レバー1回転+弱K	※20～24	2	30	160	×	×	13	⑪			×	※相手と接触する時間により可変
ミートスカッシャー（中）	レバー1回転+中K	※30～52	2	33	160	×	×	13	⑪			×	※相手と接触する時間により可変
ミートスカッシャー（強）	レバー1回転+強K	※47～67	2	36	160	×	×	13	⑪			×	※相手と接触する時間により可変
ギガスブリーカー	レバー2回転+P	※54	2	36							128 (1)		※暗転50フレーム、発生後56フレーム間無敵、相手行動不能時間54フレーム
1～2段目					180+180+	×	×	7+7+	×				
finish					270	×	×	7	×				
メガトンプレス（弱）	↓↘→↓↘→+弱K	※53	12	※30	70+	×	×	11	×		112 (2)		※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※しゃがみ着地時22
					380	×	×	19	×				
メガトンプレス（中）	↓↘→↓↘→+中K	※55	16	※34	70+	×	×	11	×				※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※しゃがみ着地時26
					380	×	×	19	×				
メガトンプレス（強）	↓↘→↓↘→+強K	※57	20	※36	70+	×	×	11	×				※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、※しゃがみ着地時28
					380	×	×	19	×				
ハンマーマウンテン	↓↙←↓↙←+P	※55～85	5		80+	立・屈	上・下	7+	×	/4	88 (2)		※暗転50フレーム、発生後53フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム、
		11	3		90+	立・屈	上・下	5+	×	/4			※1段目の発生時間はボタンを押す時間の長さで可変
		12	6		80+	立	上	5+	×	/4			
			2		60+	立	上	5+	×	/4			
		19	2	47	120	立・屈	上・下	7	×	/4			
ボタン押しっぱなし		86		24									※ボタンを85フレーム間押し続けた場合、攻撃せずに停止

ユリアン

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	通打C	必殺C	SAC	備考
ジャブ	立ち弱P	4	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC（→中P）
ストレート	立ち中P	5	5	10	80	立・屈	上	9	④	×	○	○	
チョップ	立ち強P	10	4	15	130	立・屈	上	15	7	×	×	×	
クラウチングスナップ	しゃがみ弱P	4	2	7	20	立・屈	上・下	3	1			○	
トーピードエルボー	しゃがみ中P	11	4	15	60	立・屈	上・下	3	4	×	×	×	
エルボーアッパー	しゃがみ強P	9	1・1	※25	70+40	立・屈	上・下	9+9	6+1	×	○	○	※ヒット時は22
クォーラルアッパー	→+中P	9	2	14	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	TC（→強P）
テリブルスマッシュ	→+強P	14	1	21	120	立	上	3	7	×	×	×	
ストレート	TC中P	6	5	10	40	立・屈	上	5	4	×	○	○	TC（立ち弱P→）
テリブルスマッシュ	TC強P	8	1	21	60	立	上	3	4	×	×	×	TC（→+中P→）
ローキック	立ち弱K	5	2	7	30	立・屈	上・下	3	1	×	○	○	
ミドルキック	立ち中K	8	2	15	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	
サイズキック	立ち強K	17	3・3	20	50+90	立	上	3+9	1+6	×	×	×	
クラウチングキック	しゃがみ弱K	5	1	9	20	屈	下	3	1	×	○	○	
アンクルブレイク	しゃがみ中K	7	3	11	70	屈	下	3	4	×	×	×	
グラウンドスイープ	しゃがみ強K	12	3	21	100	屈	下	3	7	×	×	×	
クォーラルキック	→+中K	16	3	12	90	立・屈	上	9	4	×	×	×	
エルボー	ジャンプ弱P	4	着地まで		50	立	上	7	1	×	×	×	
エリアルパンチ	ジャンプ中P	6	4		90	立	上	9	4	×	×	×	
エリアルチョップ	ジャンプ強P	7	3		130	立	上	11	7	×	×	×	
フライングニー	ジャンプ弱K	4	10		50	立	上	7	1	×	×	×	
ジャンプキック	ジャンプ中K	6	4		90	立	上	9	4	×	×	×	
ラウンドキック	ジャンプ強K	10	3		130	立	上	11	7	×	×	×	
エルボー	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
地面をなぐる	パーソナルアクション	21	3	1	5	屈	下	×	別表参照	×	×	×	
スパルタンボム	レバー入れ投げ	2	1	※21	140	×	×	9	⑪				※投げ失敗時のもの
デストロイクロー	レバー中立投げ	2	1	※21	25(×6)	×	×	5(×6)	1(×6)				※投げ失敗時のもの
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
メタリックスフィア（弱）	↓↙←+弱P	※13～77	1	39	70	立・屈	上	3	①	/16		○	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
メタリックスフィア（中）	↓↙←+中P	※13～77	1	35	70	立・屈	上	3	①	/16		○	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
メタリックスフィア（強）	↓↙←+強P	※13～77	1	28	70	立・屈	上	3	1	/16		○	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
メタリックスフィア（EX）	↓↙←+P同時押し	13	※1	55	80+80	立・屈	上	3+3	×	/16		○	※弾発射（攻撃判定出現は1フレーム後）
バイオレンスニードロップ（弱/中/強）	↓タメ↑+K	24	12/13/16	※7	110	立	上	11	⑪	/8		×	※着地後のスキ
バイオレンスニードロップ（EX）	↓タメ↑+K同時押し	26・2	5・2	※7	30+110	立	上	5+13	×	/8		×	空振り時2段目に移行しない ※着地後のスキ
チャリオットタックル（弱）	←タメ→+弱K	7	10	※26	120	立・屈	上	7	7	/16		○	※ヒット時→18、空振り時→25
チャリオットタックル（中）	←タメ→+中K	10	12	※27	135	立・屈	上	9	7	/16		○	※ヒット時→19、空振り時→26
チャリオットタックル（強）	←タメ→+強K	13	15	※28	150	立・屈	上	11	7	/16		○	※ヒット時→20、空振り時→27
チャリオットタックル（EX）	←タメ→+K同時押し	6	24・10	※28	90+80	立・屈	上	9+9	×	/16		○+×	※ヒット時→19、空振り時→39
デンジャラスヘッドバット（弱）	↓タメ↑+弱P	7	2	※16	120	立・屈	上	13	⑩	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
デンジャラスヘッドバット（中）	↓タメ↑+中P	9	4	※15	130	立・屈	上	15	⑩	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
デンジャラスヘッドバット（強）	↓タメ↑+強P	12	6	※16	140	立・屈	上	17	⑩	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
デンジャラスヘッドバット（EX）	↓タメ↑+P同時押し	9	2・2	※12	80+80	立・屈	上	11+11	×	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+P										104 (2)		最大5ヒット、最後のラリアット部分はどちらか1ヒットのみ
1セット目		※51・6・	14・10・		50+80+	立・屈	上	0	×	/8			※暗転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
2セット目		10・6・	10・10・		50+80+	立・屈	上	0	×	/8			
ラリアット		7	8	※28	230	立・屈	上	0	×	/8			※ヒット・ブロッキング時→19、ガード時→29
ラリアット（カス当たり部分）		2	3	※23	100	立・屈	上	11	×	/8			※ヒット・ブロッキング時→14、ガード時→24
ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+P	※52	1	91							80 (2)		※暗転50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時間52フレーム
近距離					70(×5)	立・屈	上	9(×5)	×	/16			
遠距離					60(×5)	立・屈	上	7(×5)	×	/16			
エイジスリフレクター	↓↘→↓↘→+P同時押し	※51	1	12	30(×6)	立・屈	上・下	0	×	/16	88 (2)		※暗転50フレーム、発生後47フレーム間無敵、相手行動不能時間54フレーム

補足

●ジャンプ攻撃の硬直時間について……

技を出した時点での、地面からの高さにより硬直時間が変化する。なお、着地後の硬直時間は2フレーム（※空ジャンプの場合、スキはなし。すぐにガードや攻撃などの行動が可能）。

●飛び道具（例：波動拳）の持続時間について……

飛び道具の持続時間の欄には、弾の射出時間を記載している。また、弾の攻撃判定出現は一部例外（エイジスリフレクターなど）を除き、一律射出から1フレーム後となっている。

●スーパーアーツ発動中の「相手行動不能時間」について……

「相手行動不能時間」後、相手側のボタンやレバーなどの入力は、表の数字から更に2フレーム間は受け付けていない。例えば、50フレーム間行動不能の場合、53フレーム目から技を出したり、ジャンプしたりといった行動が可能になるというわけだ。ただし、ガード入力だけは、行動不能時間直後から受け付けている。よって、「相手行動不能時間」は簡単に「ガード可能になるまでの時間」と考えてもいいだろう。

The editor's notes

編集後記

from writers

FRS-N,O
自分はライターのなかでも面が割れていないほうだと思っていたが、某所で「3rd」プレイ中に正体がバレていたらしい。しかし「セイヴァー大会の審判長」として覚えられてるとは……。28人めのネクロ戦はSAセレクトの時点で失敗でした。

C・LAN
トゥエルヴはいろいろなことができるキャラではあるが、それを全部やろうとすると意識との連動が困難極まる。例えば「膝キャン低空弱パン投げ」という感じで自分の王道ルートを確立してから少しずつ派生を増やしていこうネ。

KAL
今回はもうひとつのムックと同時進行という他に、人生の中で恐らく2度目の、心の底から苦しく辛い、かけがえのないものを失うという思いを味わった……。ただ、これで脳細胞と心をすり減らしたかわりに、少し“太く”なれたかもしれない。

がっちん
とりあえず2冊目が終わってお疲れさまという感じですね。いちおう、ひと段落ついたっていうのはあるけど、「ストIII」のプレイヤーは深く長くやりこむタイプが多いので本誌でフォローしたいですな。ライター陣もまだまだやりますよ。

K-TAN
今のオレの心を癒せるのはデフ・レパードのユーフォリアとガンマ・レイのパワープラントしかねぇ。やっぱり精神に水は常に与えておかないとだめですな。はぁ～ギターの技術がどんどんなまるぅ。楽譜ほしいな……

GED
春麗はしゃがみガードしているとガード硬直が2フレームも延びちまいます。反撃したい場合はなるべく立ちましょう。つーか、あの座り方のせいなの!?　あれダメ?
追伸：誰か「3rd」の（初回生産）CD譲ってください。

MVP
脳みその中とパソコンは常に「ストIII」で埋まり、原稿でうなる。こんなスケジュールは基本的人権を侵害しているとしかいえず、でも何をいっても変わらない。うなるだけ。だが、それも今日まで。よし。ちなみに春麗とまこと、何あれ。IJO。

ちゃっきー
フリーダム！　ついに自由をこの手にする日がやってきた。というわけにもいかなかったりするのが毎度のパターンであったりなかったりするんですけども。とりあえずはちょっと休んで、で……で?　ふと気付くとやることなかったり。

VMT-RED
「3rd」のアレックスの何がいいって、そりゃもう、毒の効いた勝ちセリフ！　対エレナ専用の「ああ、楽しんでるさ、気分良く勝てたしな」なんても～最高！　俺、この勝ちセリフを考えた人とは仲良くなれそうな気がします。

善之字元帥
毎回攻略を書くときに悩むのが、即戦力となる連続技や強力な連係と、やや概念的な「対戦の方針」では、どちらのほうがみなさんに有益な情報なのかということ。今回のキャラ攻略は概念的なものが多いんですが、どうでしょう?

アストロ
ヒィーやっと終わったぁ～、家に帰ってまったりしてぇ……、◇◎☆×!?¥#$♀ぇ、と今の心境はこんな感じです（わかんねぃ）。まあ、ちまたにショーンを使う人が少ないのが、ちと寂しいかな。やっぱりケンの方がいい?

我修院（若人）
1冊目のムックで「幻影陣が弱いでチュ～」な～んていってるバカがいたけど、全然そんなことはなかったんだな。結構減るし。でも、結局のところ槍雷連撃が強かったりするわけで…。幻影陣は趣味のSAなんすかね?

Mio
あい変わらずユンやってるよー。「3rd」ユン、最初は扱いづらかったけどもう大丈夫。仲間とバカやりつつも限界までがんばってみるつもり。私信→柴木さん本当にありがとうございました。おかげ様でより思い出深いゲームに！

from editors

杉田 哲朗
生粋のアマチュアリズムによって生み出された「ゲーメスト」の業績は、愛憎入り交じりながらも、小さからぬ足跡を残したといえるだろう。ゲームセンターという「場」に着眼し、執着した、その名を忘れないでいただきたい。

伊丹 恭
こないだアストロに対空超電磁ブロッキングされました。っつーか、みんなブロッキングうめぇよ勝てねぇよ分かって下さいよヒーセイユーアンダーアーレストMr.デッカード。いつか報われる日もあろう。その日までウィ～す！

荒川 保
「3rd」ムックはキャラマンの愛情に触れることができて幸せな仕事でした。Qのスネとヒューゴー EDのトゥエルヴちゃんがステキ過ぎます。お忙しい中コメントをくださった開発スタッフの方々に、敬意を伴う最大級の感謝感激雨霰（仮）。

鈴木 宏昌
ダッドリーの重要コンボである、しゃがみ弱Ⓚ×2ヒット確認→SA。でも、1P側の↓↙→↓↙→コマンドってムズくないスか?　2P側だと簡単なんだけど……。反撃ポイントだっつ～のに、つい投げで位置を変えるクセがあるんだよな～俺。

河野 淳一
連泊ロードも15日で終了。終盤、気の抜けたイージーミスにより一部のライター＆編集に迷惑をかけるも、無事に本が出そうでひと安心。っていうかゲームやってねい。自分からゲーム取ったらなにが残るのか?　とか考えたりして……。



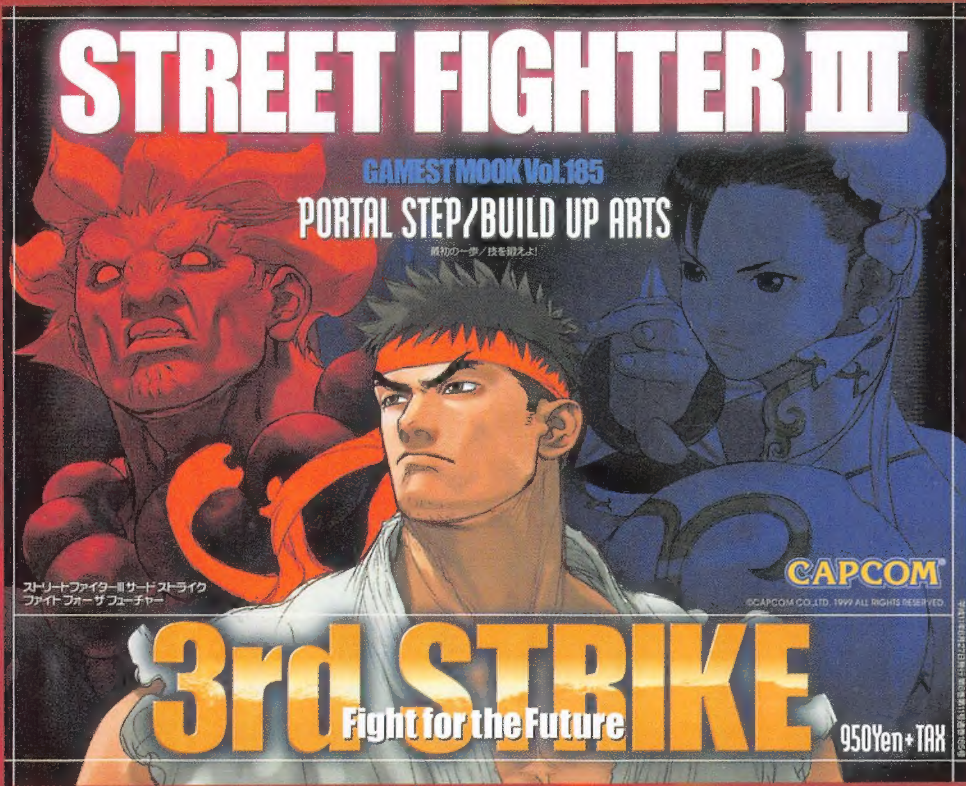
GAMEST MOOK vol.194

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future
～CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

各キャラクターの技性能を、
フレームデータで詳細解析！
勝利への最短距離がここに！

技表を知る！



GAMEST MOOK Vol.185

全国の書店にて発売中!!

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

950Yen+TAX

FIGHT FOR THE FUTURE

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

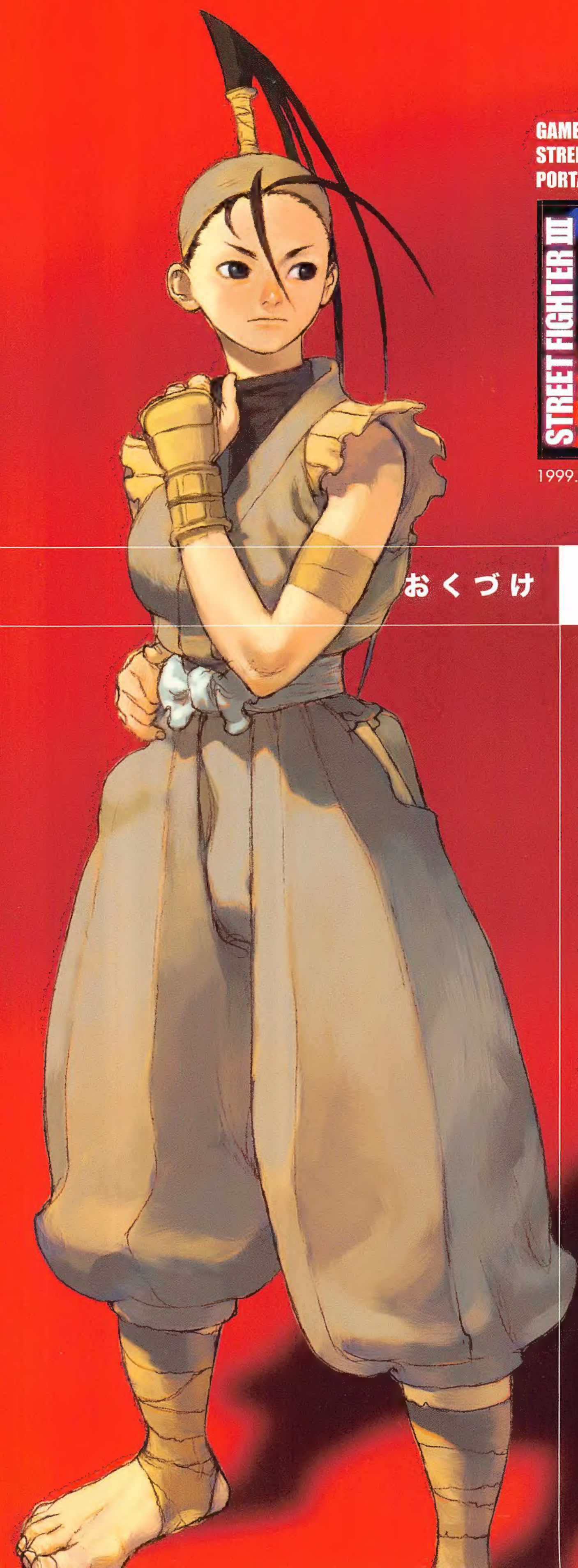
ポータルステップ／ビルドアップアーツ

現在、商品のお取り扱いはできません。ご了承ください。



現在このサービスは終了しています。ご了承ください。

3rd STRIKE Fight for the Future



GAMEST MOOK Vol.185
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
PORTAL STEP / BUILD UP ARTS



1999.5.27 発売

1999.8.27 発売



GAMEST MOOK Vol.194
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
CONCLUSION STEP / MASTER THE SECRET

おくづけ COPYRIGHT PAGE

GAMEST MOOK Vol.196
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
REPETITION STEP / Forget-basic-not

平成16年7月22日発行

STAFF

■発行・監修/ 株式会社カプコン

■製作/ 株式会社エンターブレイン

■編集長/ 猿渡 雅史

■デスク/ 杉田 哲朗

■カバーイラスト/ 株式会社カプコン

■デザイン/ GrayZone

■協力/ 株式会社カプコン

■印刷所/ 凸版印刷株式会社

■サポート窓口

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン カスタマーサポート
TEL: 03-5433-7868 受付時間/ 12:00〜17:00（土・日・祝日除く）
e-Mail: support@ml.enterbrain.co.jp

REPETITION STEP / Forget-basic-not

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future

NOT FOR SALE

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future